家用电脑与游戏机

Fantasy Computer & Game Monthly



1994—1999

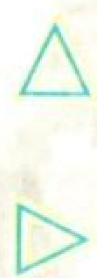
创刊五周年白金典藏本

走进编辑部





现工运学院办公地点(1999)



原西绦胡同办公地点(1995)



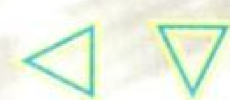




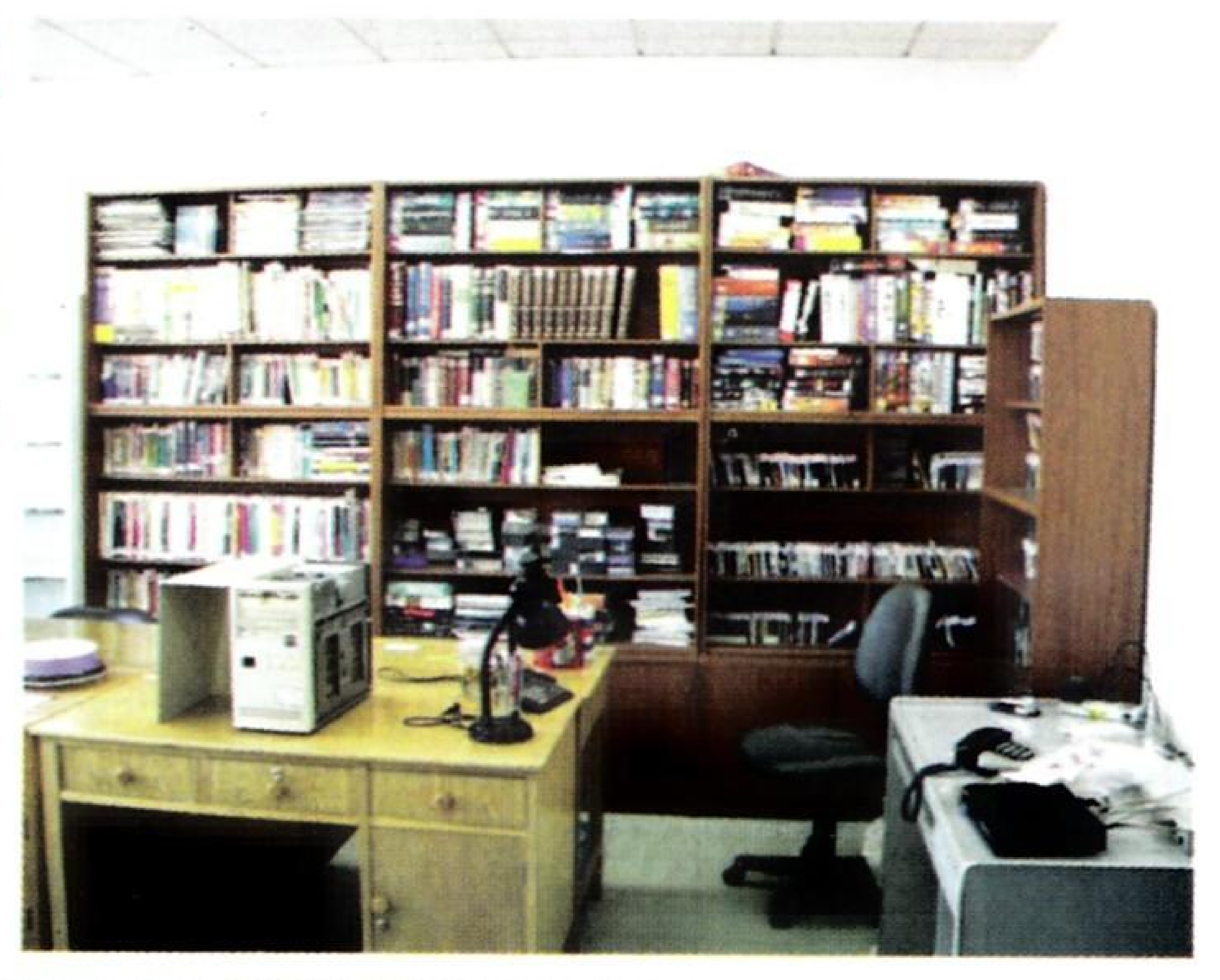
小编正在抓图(1996)



编辑室和资料室(1999)



创业之初办公环境(1994)



SU★27 THE MILITARY FLANKER™ FLIGHT SIMULATOR

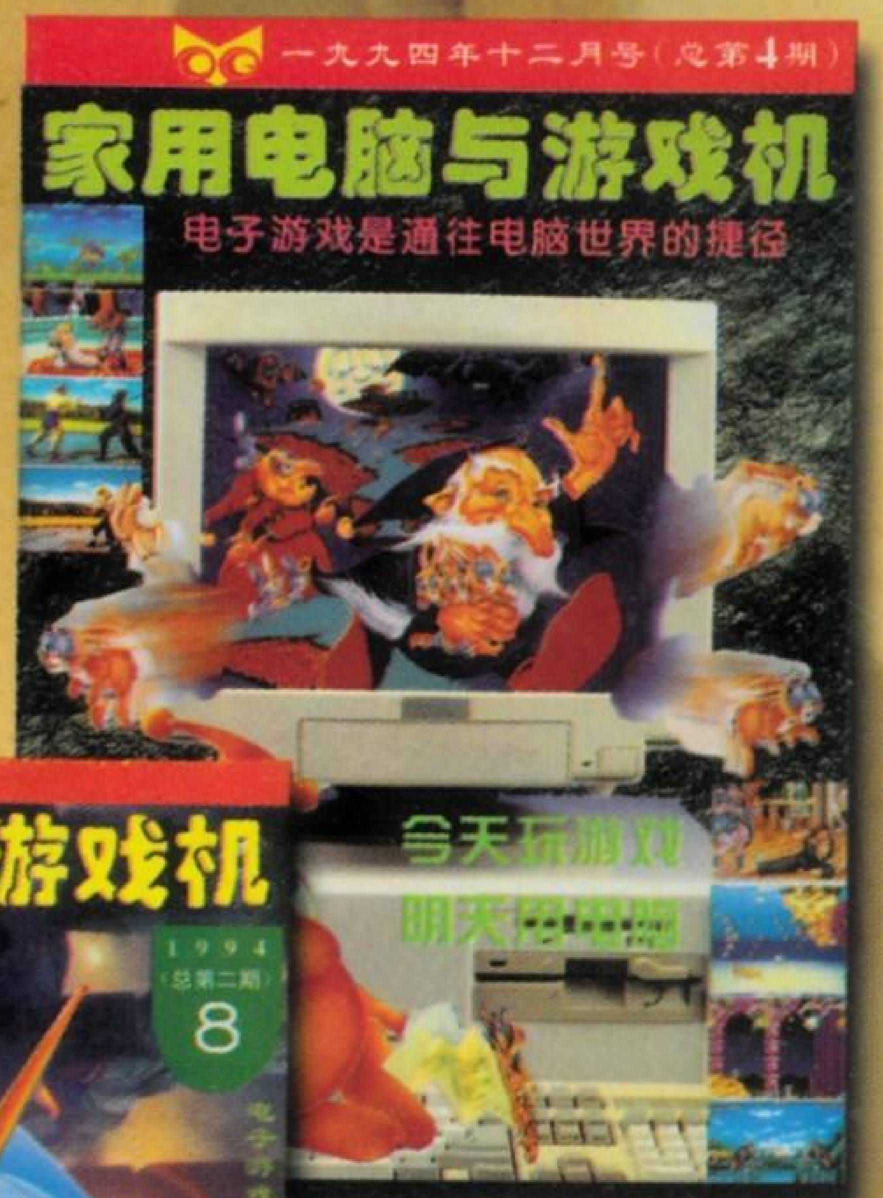
苏27“侧卫”，
红星的骄傲!











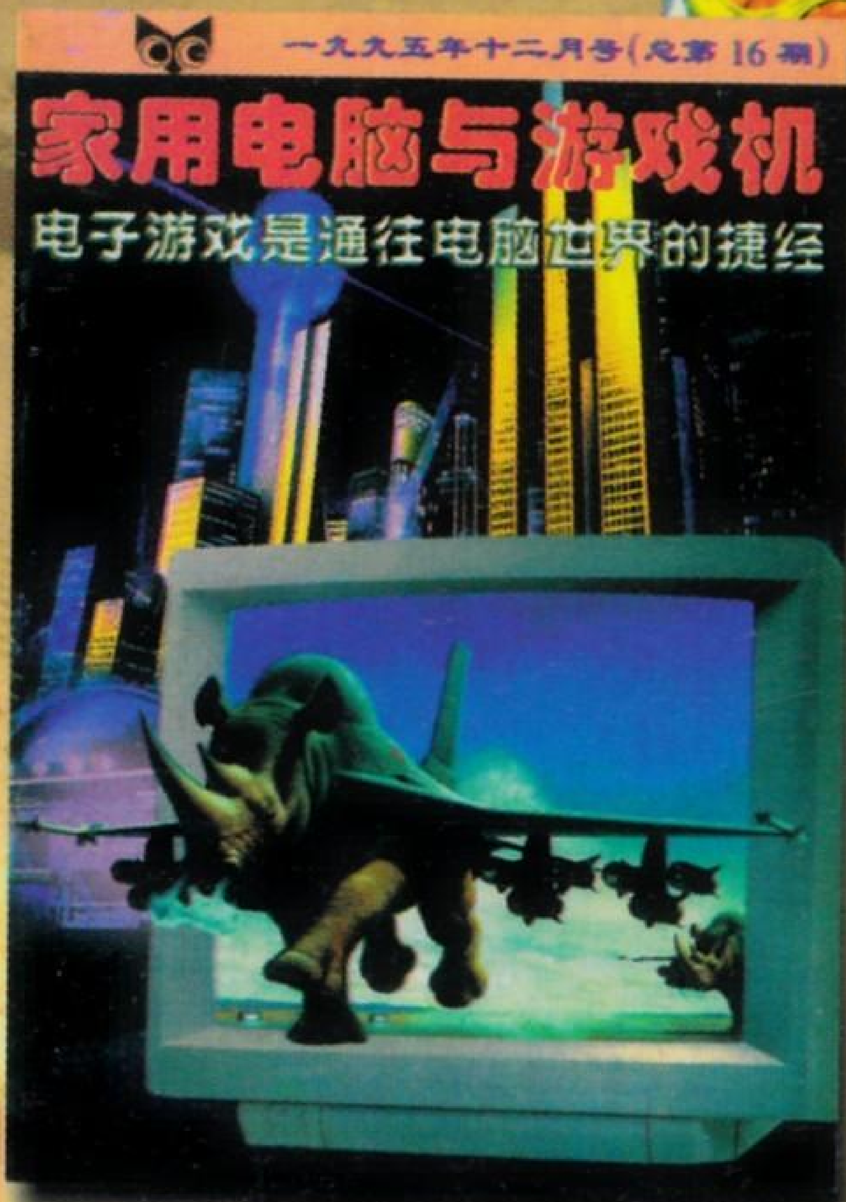


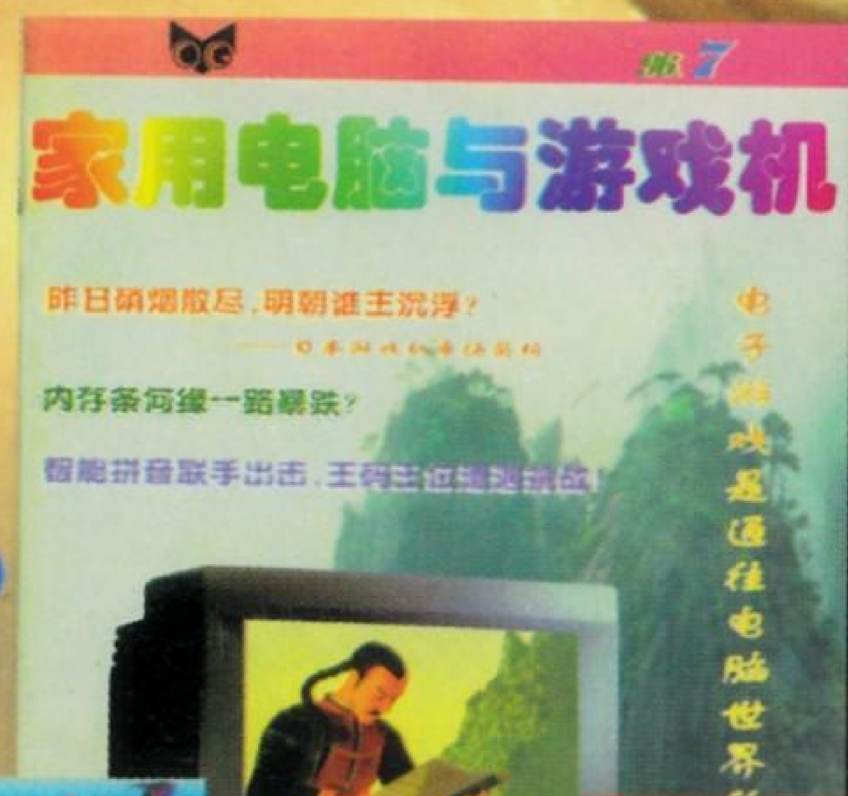
1994

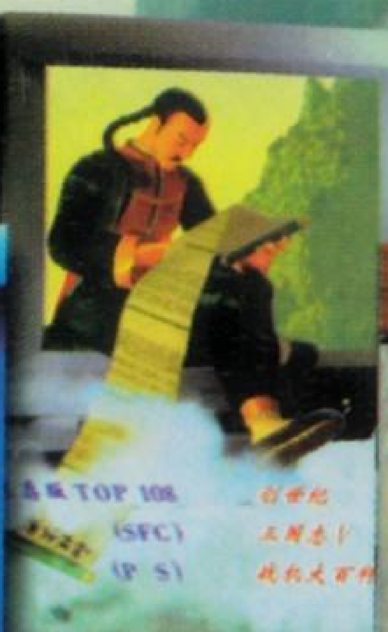




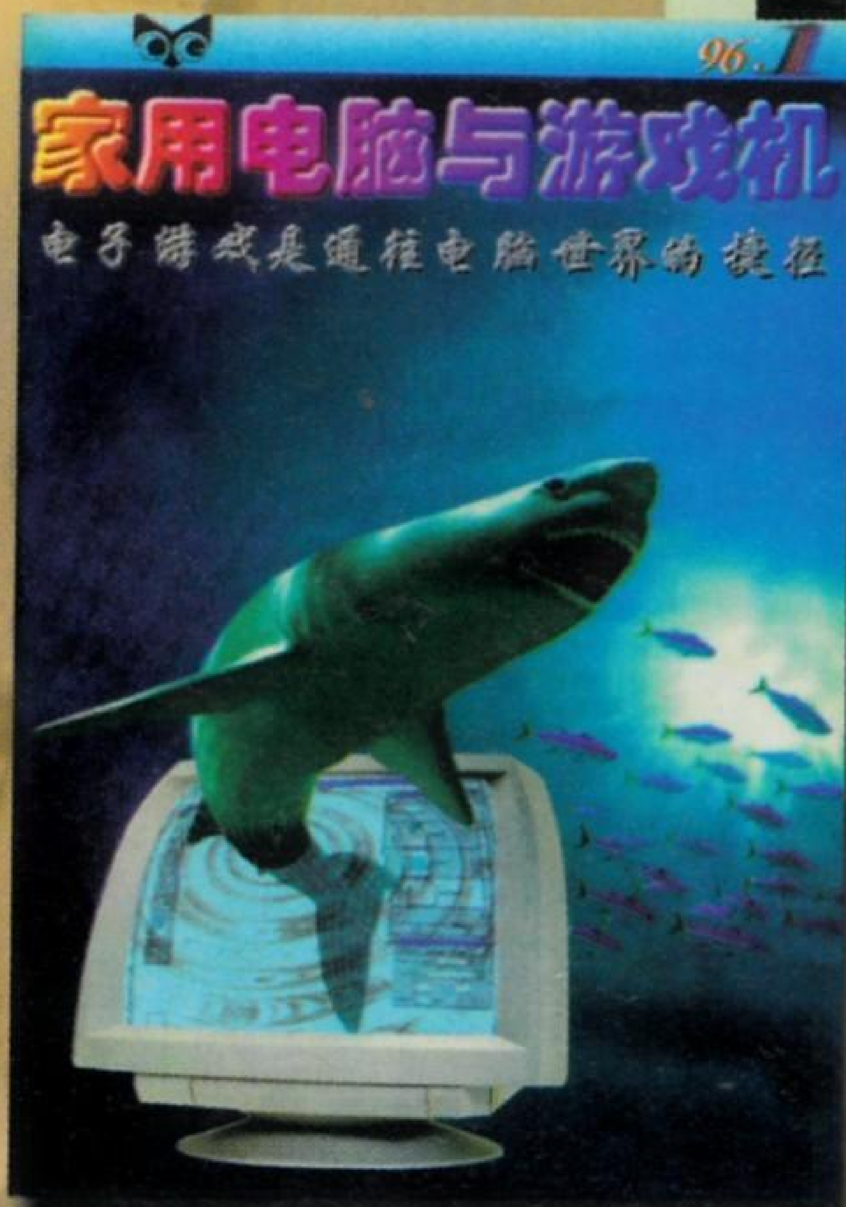
1995







1996






1997


家用电脑
与游戏机
通往电脑世界的捷径
'97 4


家用电脑
1998.1
Family Computer & Game Machine Monthly
与游戏机
封面视点

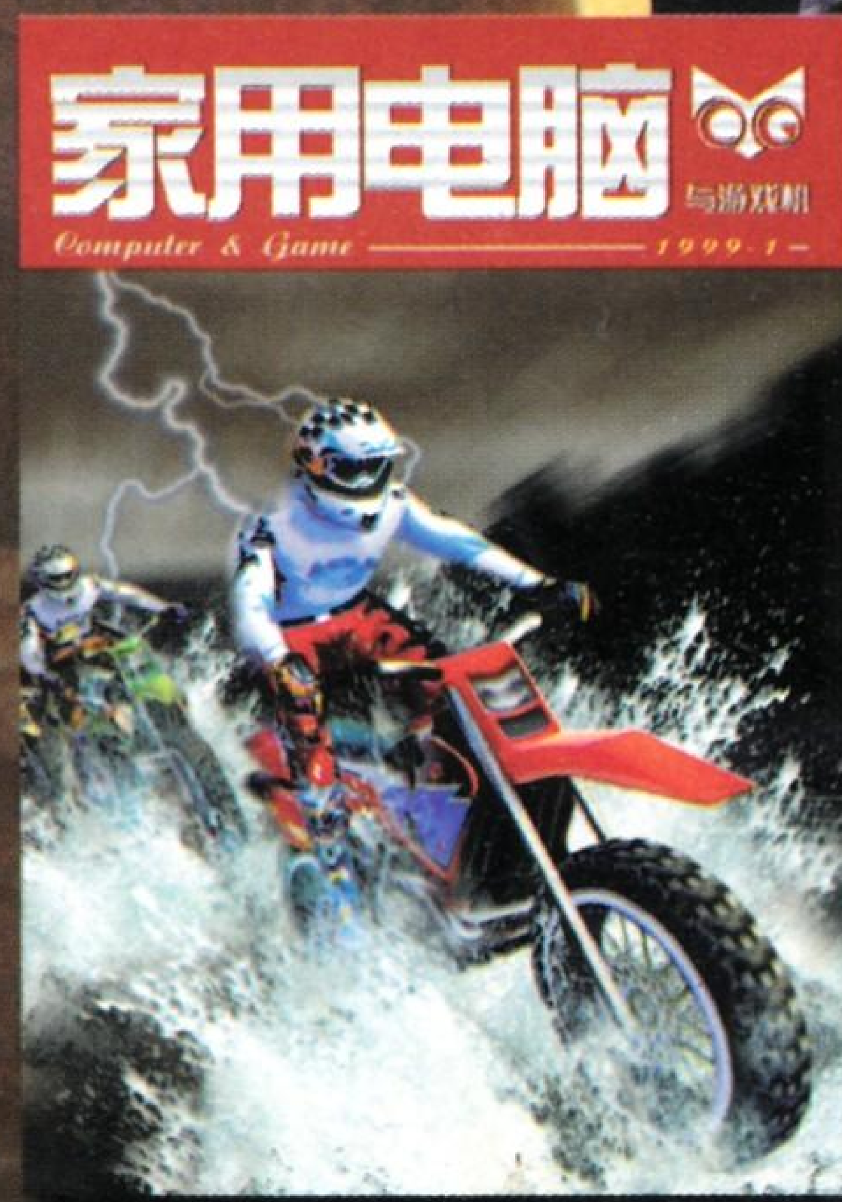

1998


家用电脑
1998.4
Family Computer & Game Machine Monthly
与游戏机
封面视点


家用电脑
1998.7
Family Computer & Game Machine Monthly
与游戏机
封面视点

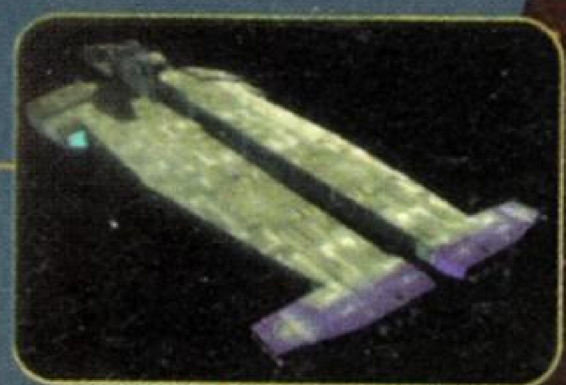

1999


家用电脑
与游戏机
Computer & Game
1999·2


家用电脑
与游戏机
Computer & Game
1999·1


家用电脑
与游戏机
Computer & Game
1999·3





midway

几近2000米长的联邦旗舰之王



vampire

垂直向量引擎可提供小角度翻转能力



piranha

拥有最佳回旋加速能力的轻型战斗机



panther

水平向量引擎提供了增强转向能力









devastator

重型轰炸机拥有威力惊人的舰载离子炮



shrike

中型快攻轰炸机适于破坏敌舰外壳



tigershark

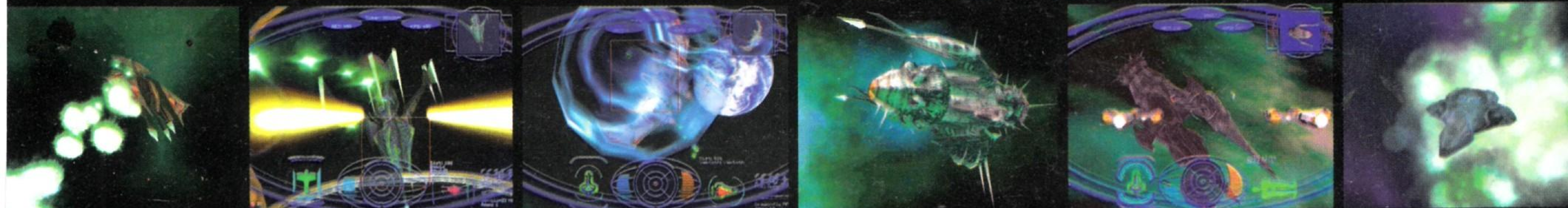
中型战斗机为“地狱猫”之顶级发展型



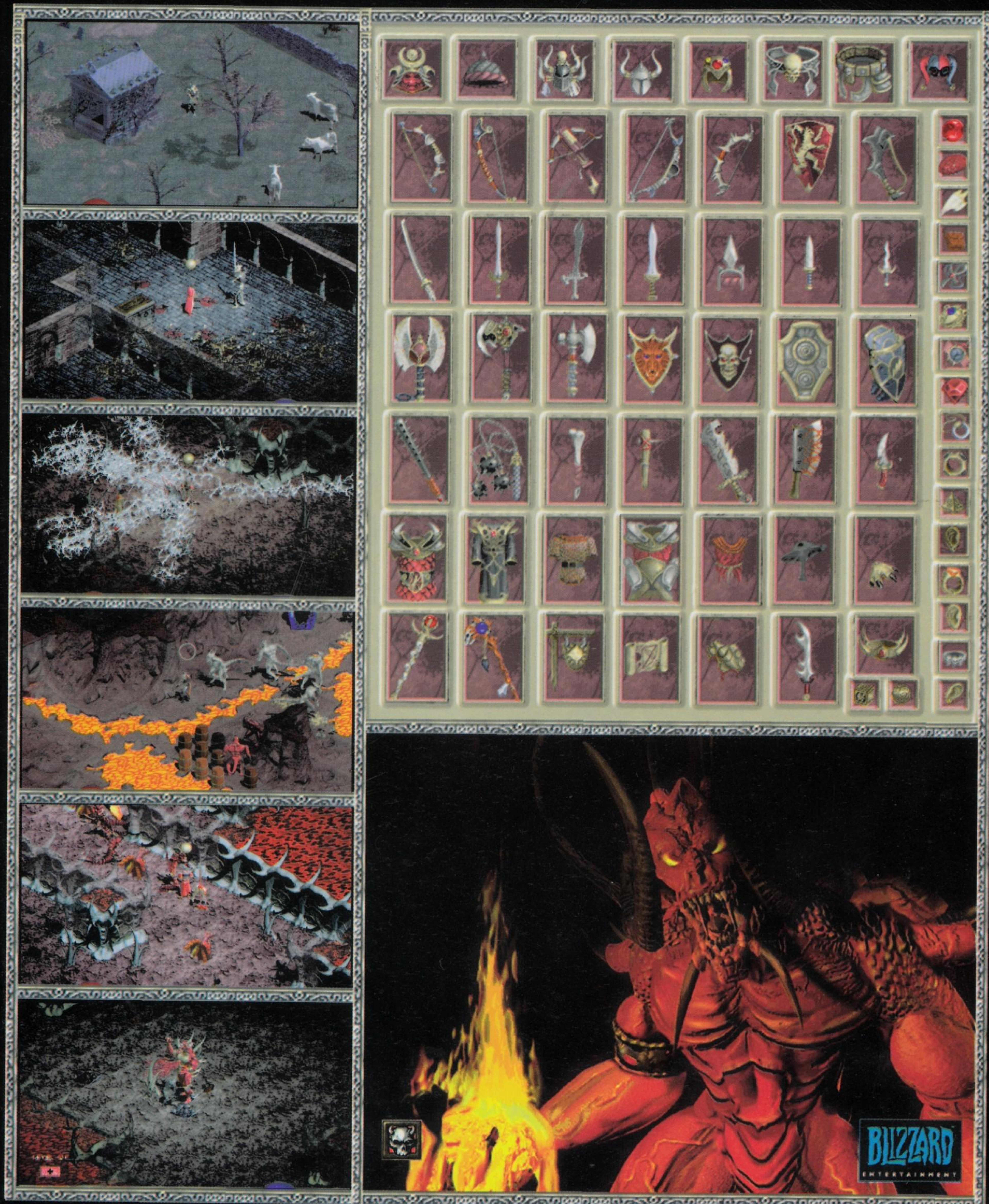
wasp

特种截击机装备有集束导弹及增速火箭组

预言



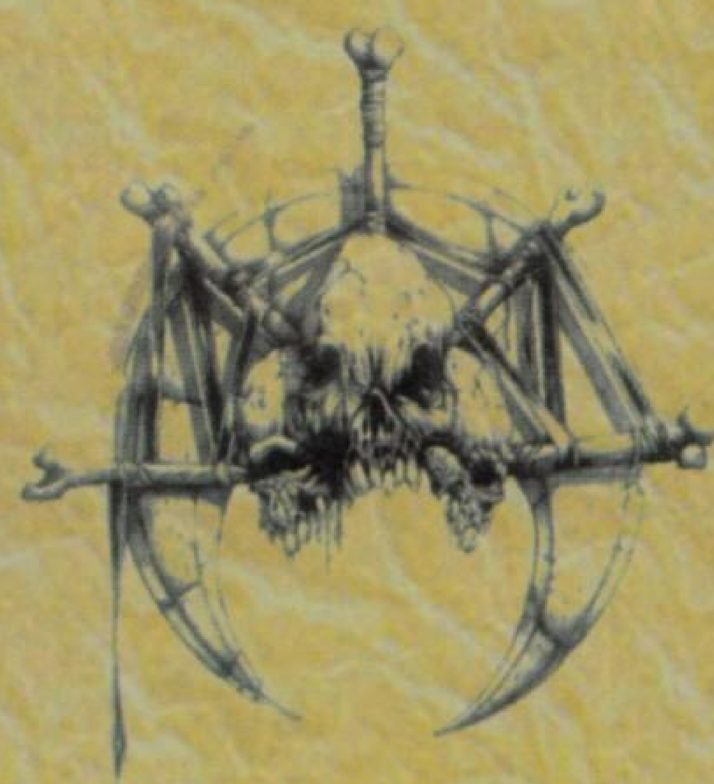
DIABLO



最终档案·恐惧/地狱火



在我们新的历险中，无数的收获前所未有。你来决定，重新经历一场昔日的梦魇是否值得。





— PC✌/LIUWEI

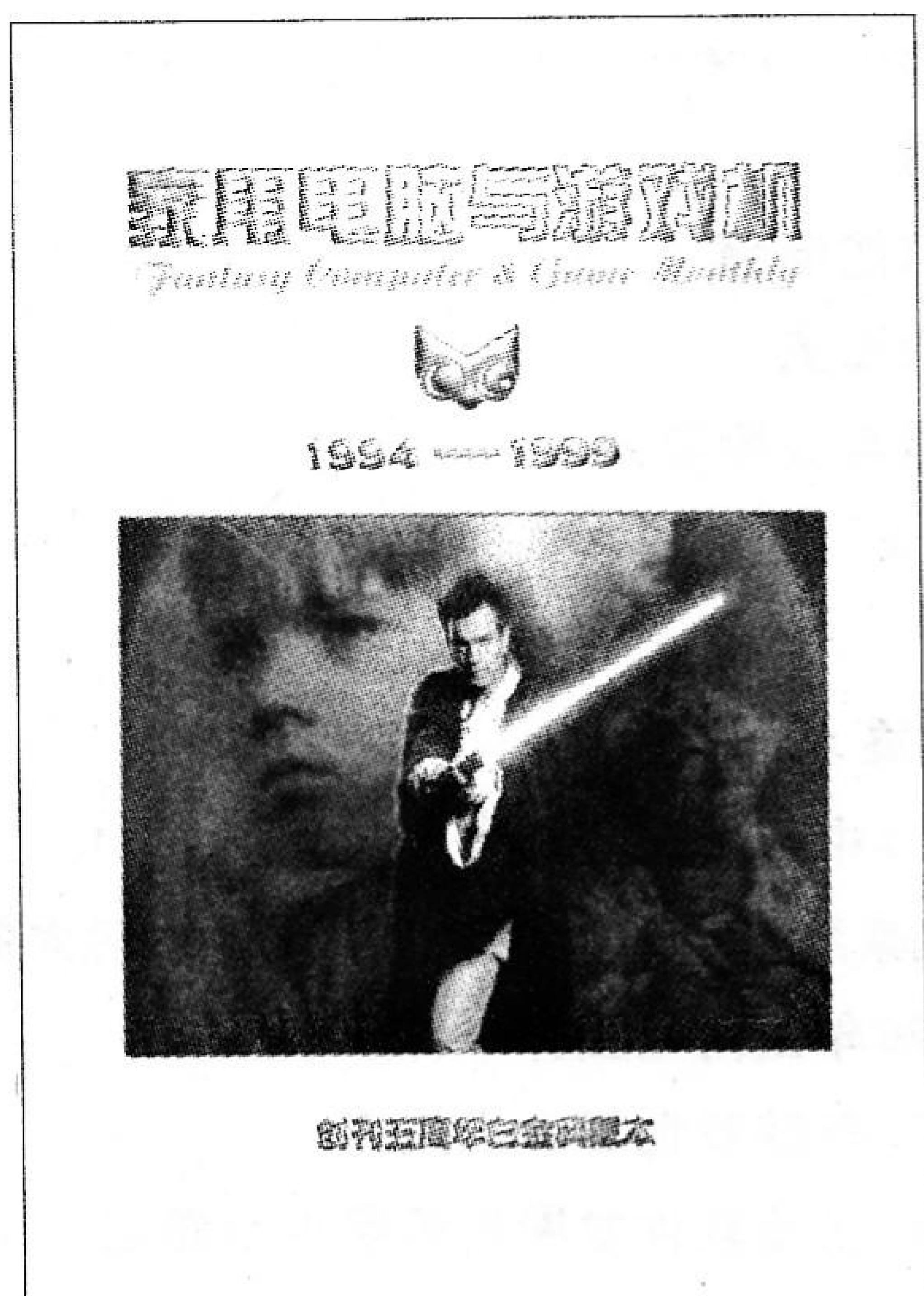
图片提供：张彦





Virtua Fighter 2

创刊五周年白金典藏本



主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　阅：全国各地邮局
刊　号：ISSN 1005－6793
CN 11－3450/TP
邮发代号：82 － 622
印　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
（99）京新出版报刊增准字第 046 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号
综合楼四层
邮　编：100037
定　价：15.00 元

目　录

当时年少春衫薄



1994年6月，一本薄薄的杂志出现在国内书刊市场。她的外表是那样的稚拙简朴，但她的主旨却涵义深远——“提倡积极健康的电子游戏方式和内容，探讨电脑进入家庭的道路，指导电脑在家庭的使用，丰富大众的娱乐生活”。时至今日，她已成为国内最具影响的专业游戏媒体之一；而蓦然回首，《家用电脑与游戏机》同中国的游戏产业一起，确实经历了一个料峭的早春。

面向未来、探索捷径

——《家用电脑与游戏机》杂志5年发展回顾与展望

《家用电脑与游戏机》常务副主编　孙百英

1999年6月是《家用电脑与游戏机》杂志创刊5周年。5年间,社会生活发生着巨变,IT产业更是突飞猛进:

家用电脑的骏马从286单机的驿站起步一路迅跑,已经奔腾着跃上信息高速路;

家庭电脑装机量从几十万激增近千万,继而引发以政府上网为标志的全社会的网络热潮;

玩家的乐趣由爆机、秘技、修改,跃升为懂技术、谈文化、做网页、塑泥巴、玩三维,范围涉及整个数字化娱乐领域;

曾被视为“洪水猛兽”和“电子鸦片”的电子游戏已经为公众坦然接受,并成为不少媒体竞相开辟的重头节目,新兴的游戏文化产业开始萌芽。

可以说,1999年的中国,电脑普及加快,网络火爆异常,信息社会的轮廓已经清晰可见。

伴随这一切进展的,是本刊同仁五年来的辛勤劳作,是本刊一贯弘扬“电脑捷径”的执著,我们以此自豪,并在回顾中总结一二,与读者共勉:

一、不懈的文化追求

物质利益的诱惑使短期行为盛行,媒体也不例外:新闻炒作、自我炒作、期刊早产、选题媚俗、重利轻德、粗制滥造、夸大印数、夸大页码……皆为近年媒体间激烈竞争的不良现象。本刊固然承受市场生存的压力,但更知文化产品的立足之本和社会责任。我们追求杂志的文化价值,坚持实干的老实态度,终于赢得了读者的理解和信任,得到了业界的肯定和支持。

坚持办刊方针

我们既定的方针是:适应信息时代的要求,大力普及电脑知识,促进游戏产业形成,引导市场发展;服务对象是广大青少年;办刊的特色是:提倡“寓教于乐”的思想,推介健康有益的游戏,围绕电脑娱乐展开相关知识的介绍。为坚持方针、突出特色,创刊之初我们就打出了鲜明的口号:“游戏是通往电脑世界的捷径”。

五年来,随着市场的发展和读者需求的变化,杂志的重点逐步从游戏机转向电脑,并几度大幅调整了栏目,但始终面向青少年、始终介绍好作品(报道的速度、力度、形式均数一流)、始终保持稳定的技术含量(捕捉热点、深入浅出、客观公正,广受好评),既大力提倡寓教于乐的思想,又认真实践寓教于乐的理论。

我们两度设奖征文,96主题为“电子游戏是通往电脑世界的捷径”、98主题为“游戏与生活”。两次活动都得到读者和业界积极的响应,坚定了我们对数字化娱乐的文化价值的判断,同时对引导电玩方向、争取舆论对电脑游戏的支持发挥了积极的作用。

关注社会热点

创刊以来,我们广泛参加社会活动,全面报道行业动态,并对热点做出积极反应。如:参加并全面介绍“'96游戏软件发展趋势研讨会”、率先报道“电子艺界进入中国”、讨论盗版猖獗的社会问题,还曾应邀参加《中国青年》杂志电脑游戏座谈会、为《人民日报》撰文介绍电脑游戏概念、上书北京市经委提出发展游戏软件产业的建议,受“中国社科院新闻所媒介传播与青少年发展研究中心”聘请,作为特约研究员,参与“电脑游戏和青少年”的学术活动等等。

1996年6月天津发生“提督事件”,社会反应强烈,杂志派员专程赴津采访。其后积极配合中央电视台《焦点访谈》、北京电视台《今日话题》和《北京青年报》讨论对“提督事件”的认识。我们冷静地分析事件的因果,更着眼于电脑游戏文化健康发展的大背景,发表了“民族感情不容践踏”的评论,鞭笞了伤害中国人民感情的可耻行为,同时明确地提出了“正视电脑游戏的文化属性”、“引导青少年电玩

活动”、“发展我国自己的游戏文化”等亟待解决的问题。

支持产业成长

我们热情关注、全力支持国内游戏产业的成长，对任何微小的进步，都给予及时报道和充分的宣传，并视其为己任，与业内企业建立了广泛的友好联系。从金山公司《中关村启示录》的推出，到目标公司《铁甲风暴》的预告，从前导公司作品成功的喜悦，到其退出游戏界的教训，杂志紧扣着国内产业的每一次脉动，同喜同忧。

此外，耗时一年出版的专著——《游戏之王：纵横电脑游戏世界》，为系统介绍游戏基础理论、交流行业情报、促进产业理性化的发展，奠定了基石。

重视文化交流

五年来，我们接待了多位业内外宾，他们来自日本的世嘉、光荣，美国的 EA，法国 Ubi 等公司，共同探讨了游戏理论、文化传统、版权保护、市场发展等产业面临的问题；直接解答了数家国外企业如 SONY、SNK 的专项咨询；建立并保持了与媒体同行的良好关系。

多渠道的文化交流，对开阔思路、更新观念、加强了解、总结规律、加强合作、借鉴经验都意义重大。

二、持续的技术进步

从创刊到 1997 年初，我们用了两年半的时间，完成了从文字录入、图像获取，到编辑排版、文件传输，至最终发排、出片的全套印前电子化流程，为提高报道时效，扩大出版能力奠定了可靠的基础。

另外，我们十分重视网络技术的学习和应用，1996 年 9 月接入因特网，开通 FTP 文件服务，通过网络进行信息采集与编读交流，大大加快了信息反馈速度并拓展了资讯来源。1997 年 2 月杂志因特网网站开通，9 月编辑部内部局域网开通，电子出版流程更趋有效快捷。1998 年 6 月 ISDN 开通，网上电子版的同步出版启动。今年我们已有专人进行网站的建设和维护。1997、1998 年合订本配套光盘的出版发行，为我们后续的电子出版积累了可贵的经验。

三、宽松的工作环境

如果说杂志的发展，占信息社会黎明的天时，享首都文化中心的地利，得积极、宽松、友善的人和，那么尤以人和最为宝贵。杂志力求形成宽松和谐的工作气氛：

1. 友善宽松的人事制度：队伍扩充时，公开招聘，择优录用；工作出现过失，给予改过机会；员工离去，尊重个人的选择，不为难，不刁难。五年间，杂志由 5 人发展到 24 人，平均素质逐步提高，队伍基本稳定。有近 20 人相继离开杂志的重要岗位，他们大都活跃在业内，并与杂志保持着良好的关系。

2. 弹性宽松的考核制度：凡受聘员工均得到充分相信。编辑岗位弹性坐班制，工作鼓励创新，工作自由度相当大。杂志提倡爱岗敬业，对出现的问题(即便是事故)，重总结，轻处罚。制度的宽松，并未导致工作的混乱，反而随新人的加盟，栏目结构得到调整，面目变得亲切清新。

3. 适度宽松的设备配置：电脑的档次、扫描、上网、刻盘、网络，技术装备大于需要，既留有发展的余地，也使每位员工有学习新技术的机会，

“三宽松”体现了尊重人、尊重创造性劳动的精神，同时对员工的自觉性要求更高。宽松和谐的工作气氛，形成了积极向上、真诚相待、互助友爱的温暖集体。

四、稳健的前进步伐

创新、发展是当今社会主题。主题不能仅说在嘴上、写在书中。五年来，我们很少轰轰烈烈，但由于实力的积累，内在质量的提升暂且不表，杂志外在的进步有目共睹：除去封面覆膜、改进装订、增加彩页外，正文(不含广告)增加情况如下：1994 年双月刊 48 页，1995 年月刊 48 页，1996 年 64 页，1997 年 96 页，1998 年 108 页，1999 年 112 页。

目前杂志在读者中和业界内的声誉良好，地位重要而稳定，发行规模日渐扩大，编辑队伍人才济济、技术装备精良、综合能力提高，处于稳步发展阶段。但我们不会沉浸在以往的成绩里，我们正在筹划杂志的 2000 年方案，正在酝酿新的项目。

世纪伟人邓小平讲，科学技术是第一生产力。本世纪的历史证明了这一论断。

当今，科技已经成为改变社会最重要的力量。在这场跨世纪的深刻社会变革中，我们既是参与者，也是受益者，更是见证人，十分难得，十分荣幸。

我们喜爱电脑游戏，不仅为科技的神奇而赞叹，更应为能掌握科技利器而努力。我们投身 IT 媒体，不仅为业界的五彩缤纷而兴奋，更要为我们肩负的科普责任尽心、为实现“寓教于乐”而探索学习捷径。

《家用电脑与游戏机》

杂志大事记



1993 年

[3 月] 为加快我国社会信息化进程、促进家用电脑的普及，科学普及出版社与北京裕兴机械电子研究所达成协议，申请共同创办一本科普杂志，暂定刊名为《家用电脑与游戏机》。

[10 月] 国家科委批准创办《家用电脑与游戏机》杂志。

[12 月] 本刊创办的筹备工作开始。

1994 年

[6 月]《家用电脑与游戏机》杂志正式创刊(双月刊)，创刊号正文 48 页，定价 2.80 元，当期发行 2 万 5 千册。杂志大量报道当时可能形成规模的国内电子游戏产业的消息，介绍优秀电视游戏软件，同时关注正在起步的家用电脑市场。在杂志的创刊号中描述了我们的办刊宗旨，表达了主办单位、协办单位及全体办刊人员对办刊方向的理解和办好刊物的信心。

[8 月] 第 2 期(8 月号)的封面，打出了“电子游戏是通往电脑世界的捷径”的口号，进一步明确了本刊“寓教于乐，普及电脑知识”的基调。

[10 月] 第 3 期(10 月号)开始，应用电脑彩色图文排版系统(汉声公司的“文渊阁”系统)编排杂志，缩短了出版周期，保证了排版质量，由此开始了本刊努力应用信息技术的历程。

1995 年

[1 月] 从第 1 期起杂志改为月刊，邮局发行，正文 48 页，月发行量从 3 万册开始稳步增长。

[3 月] 日本游戏机协会法律顾问西仓纪一先生等来访，研讨中国游戏机市场发展；之后日本 SONY 公司、SNK 公司等先后就中国电子游戏市场的现状和前景多次来人来函探讨。

[5 月] 台湾主要游戏媒体《电脑玩家》主编徐人强先生来访，交流媒体运作经验，讨论业界发展规律，探讨未来合作的可能。

[8 月] 据《北京日报》和《为您服务报》消息，本刊连续数次成为京城当月畅销书刊(前 10 名)。

[9 月] 增刊《'95 游戏采风》发行成功。

[10 月] IT 重要媒体(如《中国电子报》、《电脑教育报》等)相继转载本刊内容，报道本刊成长；同时本刊广告业务稳步扩大，发行持续增长，受到国内外业界人士的广泛关注，这些标志着本刊开始成为业内主要媒体。

[12 月] 第 12 期月发行量超过 8 万册。

1996 年

[1 月] 第 1 期正文增至 64 页，定价调为 4.9 元。

[2 月] 积极参加并全面报道“'96 游戏软件发展趋势研讨会”，率先报道“电子艺界进入中国”等业内重要新闻。

[4 月] 开始使用北大方正的“维思”系统排版，编排格式与社会接轨。

[4 月] 本刊首次举办主题为“电子游戏是通往电脑世界的捷径”的有奖征文活动，活动得到电子艺界、智冠、双语、金盘、金山、光谱、吉耐思等游戏软件公司的支持。

[5 月] 首次公开向社会招聘人才，编辑队伍扩充，素质大大提高，一批特色栏目相继推出，受到读者和业内人士好评。

[8 月] 天津 6 月发生“提督事件”，引起广泛的社会关注，杂志派员赴津采访。返京后，编辑部同仁冷静地分析事件的前因后果，着眼于电脑游戏文化健康发展的大问题，得出了较为一致又合情合理的结论。中央电视台《焦点访谈》节目、北京电视台《今日话题》节目和《北京青年报》先后来人来电，与本刊讨论对“提督事件”的认识。本刊第 8 期发表了题为《民族

感情不容践踏》的评论。

[9月]有奖征文活动结束，读者参加踊跃，共收到征文483篇，220位作者获奖。颁奖仪式在西单华威大厦建恒电脑广场举行，企业代表和有关专家到会，北京电视台、《北京青年报》、《计算机世界》、《中国计算机报》等众多媒体报道了此次活动。征文活动在引导电玩方向、争取对电脑游戏的舆论支持方面产生了积极的意义。

[9月]发行配套工具软盘，满足了部分读者的特殊需求，开始了电子出版的尝试。

[9月]编辑部接入因特网，开通FTP文件服务，通过网络开始进行信息采集与编读交流，大大加快了杂志的信息反馈速度并拓展了资讯来源。

[10月]与《北京青年报》合作创办"电玩点将榜"，指导电脑游戏活动。6个月后因故停止在该报的刊登，由杂志每月公布国内游戏软件排名。

1997年

[1月]第1期96页正文(广告另计)，封面覆膜，12版彩页，定价6元，胶订，外在质量大大提升。同时，根据形势发展，杂志报道重点转向电脑游戏，栏目进行调整充实，提出"以促进国内电脑游戏产业形成、推动电脑游戏文化发展为己任"，与业内企业建立了广泛的联系，开展了具体的合作。

[2月]本刊因特网网站正式开通。

[3月]完成了从文字录入、图像获取，到编辑排版、文件传输，至最终发排、冲片的全套印前电子化流程，为杂志提高报道时效，奠定了可靠的基础。

[6月]杂志派员应聘"中国社科院新闻所媒介传播与青少年发展研究中心特约研究员"，参与有关"电脑游戏和青少年"的学术活动。

[9月]编辑部内部局域网架设开通，电子出版流程更趋有效快捷。

[10月]建立资料室，收集整理游戏资料、业务图书及相关媒体报刊，开始与国际游戏业建立广泛的联系。

[12月]编辑部从工作3年的西绦胡同半地下室迁至新街口宽敞明亮的办公楼内，办公环境和工作条件明显改善，同时更加方便了与业内人士及读者、作者联系。

1998年

[1月]第1期杂志108页正文(广告另计)，16页彩版，定价6.8元。杂志内容比重再次调整，形成以电脑游戏的信息、产品及产业报道为主，兼顾电视游戏动态和电脑应用技术的格局。

[3月]首张光盘(97合订本配套光盘)发行成功。

[4月]科普出版社主要业务领导一行6人视察编辑部工作，对队伍建设、技术装备、工作秩序、精神风貌给予认真的肯定和热情的赞扬；此后3个月内，出版社先后有几十人分批来考察、观摩、学习印前电子出版技术和网络操作。

[6月]ISDN开通，因特网上电子版的同步出版启动，读者可以通过网络即时访问和了解当月的杂志内容。

[7月]98合订本配套光盘(上)发行成功。

[7月]为纪念本刊创办4周年，本刊与新天地、帝盟、电子艺界、第3波、金山、中图、晶天、目标等业内企业合作，举办有奖征文活动，主题为"游戏与生活"。

[8月]由编辑部策划，耗时一年的电脑游戏专著《游戏之王：纵横电脑游戏世界》出版。

[10月]"游戏与生活"有奖征文活动结束，共收到征文933篇，418位作者获奖。发奖仪式在北京燕山大酒店举办。获一二三等奖的各地作者17名到会领奖，社会评委与作者见面，主要企业代表、业内知名人士40余人到会祝贺。会场气氛热烈活泼、妙趣横生。

[12月]编辑部办公地点迁至临近西三环航天桥的中国工运学院内。新址有清新的校园环境、便利的交通条件、良好的后勤保障和集中的办公格局，更加适合杂志的运作。

[12月]98合订本配套光盘(中)出版。

[12月]98增刊出版，得到读者肯定。

1999年

[1月]正文增至112页。暂停了电视游戏的栏目，扩充了电脑游戏和电脑知识的栏目，反映良好，发行继续稳定增长。

[3月]98合订本配套光盘(下)出版。



迎接信息社会的曙光(9406)

·发刊词·

在我国电子游戏的热潮已持续五、六年了，游戏机对新一代人已不再是稀罕之物。国家对电子游戏这个新兴产业已经开始重视，并着手制定发展计划；在发达国家，电子游戏业经过十多年的迅速发展，已和计算机并驾齐驱，成为举足轻重的战略文化产业。支持未来信息社会的多媒体技术，将把游戏机与计算机融为一体，这已是人尽皆知的趋势。

电子游戏机是电脑闯入家庭的先锋队。电子游戏作为一种全新的娱乐方式和艺术形式，它可跨越时空界限，超越文化障碍，全面模拟社会生活，虚拟各处“真实”场景。它以生动的画面、丰富的内容、有力的挑战、方便的形式和成功的高互动性(参与性)在传统的艺术领域引起了深刻的革命，其无以伦比的魅力使得广大爱好者(特别是青少年)如醉如痴，以至引起教育界广泛的关注和不安。

近年来，舆论界对电子游戏普遍持批评态度，但电子游戏市场却如野火春风，发展异常迅猛。面对这个巨大的矛盾，我们最好借鉴历史：电影在刚刚诞生时，一度被蔑称为“魔鬼”；二十多年前，美国部分学生家长曾联名要求政府取缔电视，因为他们认为，电视使学生偏离了传统的教育轨道。时至今日，电影与电视的功过已无需评论，而历史对今天却有所启示：科技的进步不断提供新的教育手段和艺术形式，社会的责任是运用这些成果发展教育和文化以造福人民，而无论出于何种动机，都不应盲目消极地抵制。

我们呼吁教育界、文艺界、科技界、企业界携起手来，勇敢地面对信息社会的挑战，开拓电子游戏这一新领域，让青少年以喜闻乐见的形式品尝科学技术的硕果，接受优秀文化的熏陶。

家用电脑作为步入信息社会的阶梯，已经出现在我们的面前。今天我们从电子游戏入手，与读者一起感受电脑对家庭生活最显著、最直接的影响，进而认识电脑、学用电脑，切实促进电脑进入家庭的进程。本刊的宗旨就是提倡积极健康的电子游戏方式和内容，探讨电脑进入家庭的道路，指导电脑在家庭的使用，丰富大众的娱乐生活。

愿《家用电脑与游戏机》杂志伴随广大读者迎接信息社会的曙光，步入无比灿烂的新世纪。

——《家用电脑与游戏机》编辑部

刊标说明



1. 图形的基底是一个粗实的英文字母“V”，代表着电子游戏以至于整个人生的追求：胜利(VICTORY)。V也是视频游戏(VIDEO GAMES)的字头。同时，V象一册打开的书，代表本刊传播科学知识和优秀文化的严肃态度。

2. 粗实的“V”上生出两只富有灵性的大眼，显现出幼小的猫头鹰的轮廓，象征本刊将成为一只造福社会的智慧之鸟；左眼是字母“C”，代表电脑(COMPUTER)；右眼是字母“G”，代表游戏(GAME)。

3. “C”和“G”的出现，把粗实的“V”裁剪成秀美的“M”；这寓意着电脑和游戏机将融为一体，单纯的视频技术的领域将被突破，而崭新的多媒体(MULTIMEDIA)技术将被确立。同时M是英文“杂志”(MAGEZINE)的字头，C、G、M构成的图案恰好是“家用电脑”与“游戏机”“杂志”的有机组合。

——此刊标由编辑部集体创作94.5

醉拍春衫惜旧香



翻开杂志，首先映入眼帘的是卷首，这里曾是编辑部发表重要评论的位置。后来，为了使杂志更自然轻松地迎接读者走上“通往电脑世界的捷径”，也为了让小编们充分发挥、加强沟通，这里成为当月责编的留言板。“贤者言雅，哲者言快，高者言爽，达者言旷，奇者言创，韵者言情”，读者从小编们个性十足的话语中逐渐了解了这一群热爱游戏的年轻人。

电子游戏与卡通

卡者，阻断、禁止也；

通者，放行，发展也。

卡通——即禁与放、杀与捧之关系。

今以游戏方式解释卡通二字并非出于玩笑，实是事出有因。

卡通是当今世界流行的艺术风格，它生动、夸张、风趣，为儿童所喜爱，也令不少成人侧目。

但身边众多卡通，皆为日货，民族文化似乎与之无缘。日前一次电视采访中，所有城市孩子都有日本卡通书，其中一小学生，自称有千册以上，而国产图书几乎一册没有，足见问题之重大。为此，在江总书记的关怀下，启动了中国儿童图书动画工程，从资金、人员、设备、税收政策方面给予支持，以发展中国之卡通，宏扬中华之文化。之后，《北京卡通》等刊物应动而生，国产动画新片也有计划。可见，对卡通是利用、引导、发展，而不是限制，更不是禁止。

由此想到了电子游戏。电子游戏与卡通有文化的内在联系，全球风行的多媒体技术也源于此。其对青少年的吸引力较之卡通图书有过之而无不及。

电子游戏发展至今已有十我年的光景，但在我国只有市场，没有产业，不仅没有象样的硬件，软件也只是准备起步。市场上充盈的各色日美游戏，既有出类拔粹的精品，也有工厂式生产的大量庸作。迷恋国外游戏，轻视民族文化，缺乏历史知识等不良趋向在游戏群体中已有显现，且随着电脑的普及和近来“次世代”机的热战而愈演愈烈。可以说，卡通现象正在电子游戏领域重演。

文体的双向交流利于民族的进步，但单向的渗透则是对民族文化的污染和侵蚀。当今宏扬民族文化，必须顺应市场趋势，利用所有最新成果，才能有效。为此我们呼吁：

1. 教育界、文化管理部门应积极了解电子游戏，研究电子游戏，象对待卡通一样去支持鼓励电子游戏的健康发展；

2. 电脑产业界、影视艺术界应积极合作，尽快形成中国电子游戏产业，莫要等三、五年后，再由中央领导去启动“中国电子游戏工程”，那样失去的将不仅是时间，还有宝贵的机会；

3. 游戏者不仅应是通关的高手，更要做熟知游戏背景、了解游戏的文化内涵玩家。

卡通的流行附合人类审美发展的潮流；电子游戏的风行，反映了个性发展的愿望和参与意识的强化以及以更高层次文化的追求。我们相信，有悠久的历史文化，有成熟的高新科技，有广泛的社会支持，我国的电子游戏文化将有一个光明的未来。

——本刊编辑部(9601)

民族感情　不容践踏

——天津四青年抵制《提督的决断》事件始末

今年6月26日，《北京青年报》以《不良文化、遇抵津门》为题报道了天津光荣软件有限公司四位青年抵制《提督的决断》美工制作的经过，这引起了本刊的极大关注。6月27日本刊迅速与《北青报》责编取得联系，并连夜打电话与高原（四青年之一）相约采访时间。事后我们得知，拥有这种激昂心情的不仅是本刊诸众。新华社、《解放军报》、《南方周末》、中央电视台《焦点访谈》节目组也纷纷赴津采访。一时间，《提督的决断》事件成为万众瞩目的焦点。

6月29日，本刊记者一行乘车赴津对目前仍是天津光荣软件公司的当事员工进行了采访。

高原（1969年生）、郭润京（1970年生）、祁巍（1971年生）、梁广明（1972年生），这四位热血青年于95年同期毕业于天津美院，后又同时入天津光荣软件公司任电脑动画设计员。在此事件之前，四青年曾参与制作了《三国志Ⅴ》、《七秘馆》的部分美工设计的制作。

5月中旬，游戏软件《提督的决断》由日本光荣公司送达天津光荣公司中方职员将要完成的工作是基础美工绘制。由于此节目以二战期间日美双方在太平洋水域爆发的战争为题材，加上光荣公司长期以来在开发游戏的取向上素以“历史模拟”而标榜于世，因此，该节目的新版本在美工设计方面大量描摹了二战时期日美军的海战军械、真名实姓的历史人物以及当时军事态势图景，什么仁丹胡了、什么山本五十六了、什么战舰“大和”号了，不一而足。

梁广明，四青年中年龄最小，也是唯一的党员对记者坦言：“这些让我们觉得挺别扭，就算太平洋战争主要是日美作战，但它毕竟关系到中国，同属于世界反法西斯的范畴，这些形象和它内容里的投降、失败、沦陷、让我们感情上不能接受。时间虽然过去了，但历史却忘不掉。”

尽管抗日战争已经与我们相隔半个世纪了，但那段不堪屈辱的历史章回留给每一位中国人的只有四个字——“铭心刻骨”，也因此，对《提督的决断》里那些赫然入目的日本帝国主义分子等诸如此类的货色，心生排拒是民族感情底线的必然反应。更何况，这些东西要经过他们之手昭然于世，四青年已经不能心若止水。于是，他们选择了抗命不从的果敢义举，对《提督的决断》这部有着明显军国主义色彩游戏软件进行了不妥协的抵制。他们说，我们有民族的尊严！诚然，他们四位是普通的青年，但他们表现出的中国人的骨气正是使中华文明五千年得以绵延不息的精髓。

本刊记者在采访中了解到，去年9月，日本光荣给北京发来《提督的决断》的美工活，中方职员基于民族感情对此进行了集体抵制。最后日本光荣公司回复表示对这个活给中国员工感情上的伤害致歉，并把活收了回去。

也是在去年，《提督的决断》在上海就有过被查禁的历史。本刊对此早在去年第12期已作过报道。

天津四青年的抵制行动率先由6月3日《天津青年报》以《击退法西斯的幽灵》为题报道了事件整个过程。《北青报》于6月26日又进行了深入采访报道。随后各路媒体同仇敌忾、锐不可挡。面对社会各界的舆论压力，天津光荣公司已向《北京青年报》递送了“反省书”（见该报7月17日）。“反省书”对“此次错误地承接了游戏软件《提督的决断》的部件加工，在中国造成了不良影响，招致了各界的批判”，认为是“咎由自取、深感愧疚”，并“向中国人民致以深深的歉意”。

与此同时，此事件已引起国家有关部门的高度重视。现在，天津光荣软件公司已被勒令停业审查。日前国家新闻出版署向全国发出通知，要求各地全面查禁并收缴流入市场的《提督的决断》游戏软件。

《提督的决断》事件向我们再一次讲明这样一个道理，电子游戏是在高科技土壤中生长起来的一棵文化之树。而游戏软件如图书和影视作品一样，是地地道道的文化商品。因此，我们绝不能对它的文化属性漠然视之。这事实上也是本刊一贯倡导的原则。

青少年是祖国的明天和希望所在，当下的青少年有许多又如此地偏爱电子游戏，更尤其，大量的美日游戏让普通人良莠难辨并充斥着市场，因此，倡导玩优秀节目，自觉地抵制《提督的决断》之类的不良作品是本刊与读者的共同责任。

更重要的是，如何发展我们国家自己的游戏文化产业已经是迫在眉睫的当务之急。

——本刊编辑部(9608)



出门走走

当我做完这一期的其他工作，坐下来（其实一直在坐着）写这篇值班手记时，脑子里乱糟糟的。就象遇到停电的日子，不能工作不能游戏，我坐在桌前一时不知该做什么的时候一样。

也许该出门走走了。

编辑部距离古都的钟鼓楼很近，步行也就十分钟的时间。鼓楼经过数次的修缮面貌如新，不时会在此举办什么展览展销之类，很是热闹。而远离马路尘嚣的钟楼相比之下显得沧桑许多，斑驳的青砖楼体上几簇枯草随风摇曳，外围的墙壁甚至已有几处坍塌。每次我走过这里总有种说不清的感觉，与北京随处可见的“崭新”的古建筑相比，钟楼有如身处被遗忘的角落，但也许正因如此这里才保留下了某种珍贵的东西。由于向往那种“月斜楼上五更钟”的意境，我还想过在夜晚造访钟楼，只可惜再不会有钟声了。

附近的胡同很狭窄，房屋院落陈旧而近乎破烂。要在以前我大约会关心这一带的危旧房改造问题，因为我曾是房地产公司的。而今我却以为住在钟鼓楼脚下四合院中的人们很幸福，进进出出总呼吸着浓郁的“人文气息”。不过想来他们自己还是宁愿拆迁住进高楼的，生活就是生活，换了谁都一样。

北京电视台整天播着那首《钟鼓楼》：“我的家就在二环路的里边，这里的人们有着那么多的时间……”如果真有那么多时间，那么不妨玩一会游戏……

我负责电视游戏的栏目，玩起游戏也时常“三更灯火五更鸡”。在工作与游戏的缝隙之间，有时我会提醒自己：该出门走走了。一次我对朋友感慨北京冬日的下午如何如何美，他淡淡一笑：“你最近很久不出门了吧？”的确，我们在游戏里都已行过万里路了，但愿真实生活中的“出门走走”不会成为一种奢侈。

你一定是经常出门走走的，于是你买了一本97年全新的《家用电脑与游戏机》——现在我还无法想象她是什么样子，真希望你能有一份惊喜。本期篇幅最长、最引人注目的当属《金庸群侠传》的攻略。“凡有井水处，即有金庸书”，金庸小说在华人世界的影响是难以想象的。据说一次越南国会吵架，两人竟以“你是岳不群！”“你这左冷禅！”互相攻击，很是有趣。台湾出版过最早的金学研究丛书，也出版了不少由金庸作品改编的游戏。《金庸群侠传》这款集大成的什锦菜可供金庸迷们饕餮一番了。《文化沙龙》转载了严锋博士的一篇思辨色彩很浓的文章。《多媒体书屋》有八种光盘静静陈列待你挑选。PC兔子照例把小箱子装得满满，并且到现在还神秘兮兮地不告诉我专辑软盘的内容。而当看到《攻略手记》中的《绝代双骄》时，小马不无憧憬地说：“什么时候能有《古龙群侠传》呢？”

《天堂余韵》里登出了FC玩友期待已久的《FFⅢ》攻略。我自己则很喜欢PS的《妖精战士Ⅱ》，它的剧情和音乐都相当出色。一直有很多朋友建议开办漫画栏目，如今请你们充分发挥想象向《镜花园》投稿吧！电脑美术作品同样欢迎。

就写到这里，请继续往后看。对了，别忘记经常出门走走……

(9701)

随便翻翻

上个周末编辑部的同志们去了一个有山有水的地方春游。大约是因为坐久了办公室，个别同志在“行至水穷处”向回走时已经累得找不着北，于是大呼要调档取记录。问之在哪里存的记录，答曰早晨起床时……

这里就是这样一群年轻人，不时用游戏语言点染着生活，更将自己的生活习惯渗透在游戏中。如果想了解他们，只需看看他们是怎样玩游戏的就差不多了。“搏派”兔子的故作潇洒与“狂派”乐水的一丝不苟，以及丹对胜负的极端重视都各有特色。我则保留着一些游戏在通关前的最终记录而并未将它们进行下去。尽管其中不少游戏的结局很精彩，但我以为过程更重要；对于结果，由于其未知故能留有一份美好想象，也多了一丝牵挂和怀念。更因生活本身让人不能不重视结果，难得有对过程的专注和陶醉，所以我不为单纯通关而游戏。有时我会调出记录回味昔日的游戏过程，也往往不无困惑地想：游戏过程中我们到底得到了什么？

记得在刚来编辑部时，为了更好地参悟游戏的玄机，我翻了若干书本，寻找古人今人国人洋人对游戏概念的阐释。有一本荷兰学者赫伊津哈的《游戏的人》令我神往已久，如今中文版终于面世，我却连随便翻翻的心情都几乎没有了。环顾左右，玩游戏的朋友也确有不少是越来越懒得读书了，这与受电视媒体那种常被指摘的不良影响如出

一辙。

过去我常是看书“催眠”，而现在差不多是扔下手柄就睡。偶尔也找本《牛津格言集》随便翻翻，一两句话总还看得进去。什么?“最有趣的娱乐一定是最无意义的。”“只有当人充分是人时他才游戏，只有当人游戏时他才完全是人。”看来随便翻翻也避免不了思考，然而我的“大脑硬盘”仿佛有了坏道……

曾几何时我与朋友们交谈时象个“外星人”，因为我既不知道哪个国家又政变了，哪座城市变直辖了，也不清楚甲A联赛何时开战。后来我恢复了买报纸的习惯，也不骑车了；如此我能在每天上下班的地铁上随便翻翻报刊，总是聊胜于无。

当我回想游戏中的得与失时，头脑中总闪过尼采一段发人深省的话：“一件东西的价值有时并不取决于人们的收益，却取决于人们的付出——取决于你为它付出了多大的代价。”这也是随便翻来的。

你一定是经常随便翻翻的，于是你买了一本（怎么又来了?）…… **(9705)**

静心想想

停电了！在这个北京近年鲜见的酷热夏季，在气温最高的下午两点……屋中的空调停止了“呻吟”，我却几乎要呻吟起来。更要命的是，编辑部怎么能没有电呢?没奈何，记起尚未“热烈创作”的卷首，我于是拿起笔来，想静下心写些什么。俗话道“心静自然凉”，可现在是“树欲静而风不止”啊(热风)!

其实半个多月前全国上下的“温度”已经空前的高了，那便是迎接香港回归的种种盛举。那几天里，北京鲜花盛开，灯火辉煌，大街小巷欢声笑语，庆典活动层出不穷。说起来有点不好意思，我是趁着那三天假期大玩特玩了一通游戏，连最吸引人的焰火也没有去看。当然，6月30日临近午夜时分，我没有忘记把电视频道切换一下，亲眼目睹百年来中国人无比期盼的那一刻。我想，这历史性的瞬间是炎黄子孙不应错过的。

两小时之后，我又开始辛辛苦苦地练级了……

事后想想，当晚一直沉浸在游戏之中的我居然没有忘记看政权交接仪式，的确有些与往日不同；也正因如此便少了那可能会有的遗憾。香港回归毕竟是太重要了，而平时我忘记的事情就太多了。什么忘记带东西，忘记朋友的生日，忘记母亲节送康乃馨，忘记某些所谓的“灵感”，忘记重要的约会……所有这一切全在事后想起来了——在我能静下心来的时候。

由于不时有这样那样的遗忘，也就造成了这样那样的遗憾。有时我想，也许正是因为事后对遗忘的忆起，才会导致这些遗憾的产生；而那些被真正遗忘的遗忘呢，可能是人生种种真正遗憾的遗憾罢?我忘记过太多，我的遗憾岂非也太多么?

为了能少一点遗憾，我不得不时常静心想想。我知道，当我为某些东西头脑发热时，我或许会忘却丢失更多别的。这个世界确实太热了，即使不在夏天。 **(9708)**

偶尔玩玩

最近有的读者在来信中写道：“小编们的卷首好象在玩深沉……”我觉得很有意思，不仅因为“玩深沉”这个词已经久违，还因为它让我想到很多。

玩深沉，意思大概是伪装、表演一种境界或层次。“玩”在此多多少少有些贬意。时下在很多领域，玩什么什么是流行的说法，比如玩音乐玩文学玩股票之类；虽然大家清楚这些东西哪个都不是好玩的，但在一定程度上接受了这样的表达方式。“玩”说明了一种欲将精英文化或原只有少数人能接触的东西，向大众的圈子逐渐靠拢的普遍心态(不包括所谓痞子意识)。以“玩泥巴”为例，暂放下网上的MUD不提，玩泥巴是指卡拉OK化的陶艺。这本属于学院的艺术已被推向百姓，如果有谁对《人鬼情未了》或《东边日出西边雨》中大出风头的陶艺感兴趣，便可以在相应场所自己去尝试抚弄一堆旋转的泥巴。

“玩”隐约有种不专业也并不想成为专业的意思，象戏迷间很早即有的词语“玩票”，标明了自己是票友且乐此不疲。“玩”后接其他宾语时都有了附加的意义，只有接“游戏”时才是纯粹的，有如寻到归宿。游戏是摒弃各种意义的。泰戈尔说:“游戏就是游戏。”这句简单的话并不比他多彩的诗篇缺少味道。

说了半天还是说到玩游戏，有人说这是三句话不离本行。我也想很固执地重申：我只是像VCD机一样强调“纠错能力”的编辑。玩游戏不会成为一种职业，虽然玩游戏能对许多行业产生影响，虽然玩游戏的人越来越多。

为什么玩游戏的人有如此之多呢?我想挪用一下米兰·昆德拉的话：1. 生活水平普遍提高，使人们能将能量耗

费在无用的活动上；2. 趋向精细的社会分工及由此产生的普遍的个人孤独感；3. 国家发展稳定，没有激烈的变革。这是昆德拉阐释"著书癖"风行于世的原因的，但我略做篡改后感觉也可用于游戏；结合欧美日本的情况来看就更容易理解。

玩游戏是可以完全不需要理由的；而事实上，玩游戏的人有着各种各样的理由。也许因为我们一生下来，各种事物便被赋予了意义，各种行为便被安排了理由。玩游戏本是一种单纯的活动，但不可能完全游离于社会生活的规律之外，毕竟我们有太多的事情要做……

我想，如果在我愿意的时候能偶尔玩玩，够了。**(9711)**

偶然想起

上期乐水同志"盗用"了我本可以偷懒用下去的题目，无奈之余这期我又去"盗用"了鲁迅先生曾经用过的文字。"看来"盗版并非全无好处，可以逼你去进行改变；盗版又的确不是什么好东西，往往导致恶性连锁反应。

其实乐兄的"随便聊聊"是小编们的共同想法，卷首本就是我们与大家轻松交流的地方。记得有位读者在来信中写道卷首能使大家在阅读正文前先有个好心情，果真如此善莫大焉。

咱们还是随便聊聊吧。刚一进虎年，以香港为代表的亚洲股市就纷纷高开红盘，股指全面反弹，就像有谁暗中使了"红卡"一样，看上去金融危机正在逐步得到缓解。中国在此番风浪中有如"定海神针"，别的先不提，游戏一族乃至整个游戏产业并没有受到什么影响。相形之下，一些国家的人民连饭碗都要不保，游戏？莫莫莫！

中东那边黑云压城，萨达姆一如既往不买老美的帐，这家伙若玩游戏肯定是宁死不改的"搏派"——不过估计这会儿也扛不住了，正想用PCTOOLS改坦克呢！话说回来，谁也不愿看到战火蹂躏和平，叶利钦的世界大战云云绝非危言耸听。这期杂志上市的时候，究竟是战争还是和平八成已见分晓，反正问题总是要解决的。克林顿被那两个"H－GAME"的案子搞得心情大坏，领袖的肝火加上"世界警察"的一贯恶习，伊拉克的老百姓怕是要倒霉。天上没有飞鸟只有战鹰的日子里，游戏？错错错！

和平与繁荣是人们的理想，更是游戏一族不可或缺的。有时想想，游戏如果不是作为一种奢侈而存在，那说明我们已经生活得不错了。

偶然想起了那关于1999的预言，或许有人相信它吧（为时不远矣）。我对此一直颇为不屑，然而相信固然是盲从，不信也透着虚妄，抛在一边不理会又仿佛太宿命；不如踏踏实实对自己说：活过，爱过，游戏过……

上苍保佑玩游戏的人民。**(9803)**

营养问题

不久前一个春雨淅沥的晚上，我把第一台真正属于自己的电脑抱回了家，心里的兴奋像雨点般蹦跳个不停。虽然我是个电脑使用方面的菜鸟，但在编辑部里耳濡目染，近朱者赤，终于咬紧牙关缩小腰围步其他同志的后尘了。我相信这对我的生活和工作都是有好处的。

然而近来不时有人说我满脸菜色（菜鸟的"证明"^_^），让我不得不为自己的健康操点儿心了。我本来就有很多很杂的爱好，自从"爱"上游戏（尤其是来编辑部后），生物钟七颠八倒，经常按西半球时间行动，饮食也不循常规，当然面带晦气。身体肯定是缺少营养和调理了，另一方面由于每天接触的除了游戏还是游戏，活得像一个"纯粹的人"，我觉得脑子仿佛也有些营养失调，有了电脑后怕会更……

这"营养问题"让我想起一次翻书时曾见到这么段话："对于过分迷信维他命的人来说，加拿大的纳斯科皮人的话值得深思：'熊吃浆果，我们又吃熊，为什么我们还要为植物而操心呢？'"这话让我对自己每日"吃"游戏的菜谱重新审视。

游戏不用说比熊的"胃口"大，内容几乎囊括了我们所见所想的一切，但还不能就此肯定它"营养丰富"。电子游戏最注重的是体现交互娱乐价值，其余的在一定程度上可以先抛在一边，这一点与同样包罗万象的文学、影视作品颇有区别。玩家常谈起游戏的内涵，这内涵说穿了就是这部游戏为什么好玩。游戏"好玩"的关键在于使人得到满足，而能满足我们希望欲望甚或妄想的……目前游戏中已经什么都有了，所以良莠不齐，总有人担忧。

关心游戏的人大都对"游戏文化"问题有兴趣，但大家的兴趣并不相同。以前我在聊天时用过一个并不精准的比喻：有人像测蔬菜中维他命含量似的去"挖"，他们相信"文化"只要专心去找总是有迹可寻；也有人像做菜撒味精似的去"炒"，他们认为"文化"只要随便来上一把就足以唬人了。现在圈里圈外都不乏这两种人，前者往往忽略娱乐的特性，后者干脆对文化领域的"游戏规则"视而不见；但他

们“一直在努力”，倒是让关注游戏的人多了起来。

话要扯远了，其实游戏“营养”何在玩家最有体会，并将最终体现于玩家自身。纳斯科皮人以熊肉为主食活得不错，既因熊“身体倍儿棒”是上佳的营养来源，也因为自己体质好善于吸收，这是一种良性循环。现在中国游戏产业的发展令人牵挂不下，游戏玩家的状况也让人不很踏实。如果我们的游戏产业与游戏玩家都能逐渐走向成熟，所谓“营养问题”就应该不是问题了。

为了那一天，估计许多人都得营养不良。 **(9806)**

理未屈而词已穷

因特网上，美国国会冷不丁把他们总统的那点花边故事抖搂出来，一本正经，连篇累牍，俨然不是开国际玩笑。全球大小网虫一拥而上，把克林顿咀嚼得体无完肤，于是总统先生终于哭着认错了。我觉得他未必全然理屈，可实在没词了只好学刘皇叔。我也觉得，美国人是有点怪。

放着全球金融危机的大事不管不顾，抓住总统的隐私不放手，这真可算是偏执。这种偏执给网里网外的人们提供了隔岸观火幸灾乐祸的机会。一切就像斯塔尔策划的一场游戏，严格而离奇的规则与不用负责任的参与给很多人带来莫名其妙的乐趣。我仿佛看见那家伙在坏笑。

这种事情有它自己的理由，无须让人们理解，而大家热热闹闹赶集似地来了，所以我喜欢网络。

由于类似的原因我也一直喜欢游戏。我曾经很怕有的人问我做某某事情的理由，因为我知道他们进行逻辑推理的过程。然而我仍然觉得应该让人们理解你在做什么，虽然很难。

国内游戏圈中，制作人、经销商、玩家、媒体等构成各个环节的群体之间，就很需要相互的理解。现在大约是形势所迫，许多人这样去努力了，并且有了一些触及要害的言语和辩论，或许是理解过程中的必然摩擦吧。我倒是很愿意看到他们把这种热情和智慧更多用在游戏的制作和游戏文化的传播上。毕竟圈内还可以有话语交流，而外界对游戏业的了解往往还隔有一道鸿沟。就像我动笔前刚接了一个电话，是旧日同事打来的。嘘寒问暖后他十分关切地问我：“快三十了，你就打算一直这样玩……干下去吗？”我明白他话中的意思，一时竟不知如何回答；不过好在他用的是自己的手机…… **(9810)**

游骑兵　游骑兵　游骑兵　游骑兵　游骑兵　游骑兵　游骑兵　游骑兵　游骑兵　游骑兵　游骑兵　游骑兵

有空来坐坐

忙忙碌碌的1996终于渐渐远去。就在这个弥散着新年气息的季节里，我也要挑一些雅致的圣诞卡，把那萦绕心头的话语细细写上，然后将这份心情写照寄给每一位远方的朋友。我想告诉他们，有空，来坐坐……

在这里与大家见面还是第一次，想来似乎有些不可思议。喜爱游戏因而痴迷电脑，这应该是许多朋友共同的体验。对于自己来说，游戏更是梦想的实验室。所以，那些倾向于现实意义的题材则是我的最爱。像什么模拟游戏、战争游戏及策略游戏不仅有极强的娱乐性，其中的对策与知识甚至可以在生活中发挥直接的作用。认识游戏的价值，才能改变游戏在人们心目中的地位，更是促使游戏文化不断健康发展的关键。

伴随这本杂志走过94、95与96，读者、作者、编者的角色变换从未改变自己的一贯态度：我欣赏它，因为在那精工雕琢的字里行间，我看到了对游戏的真切认识，感觉到追求理想的默默脉动，也体验到幕前幕后那些亦真亦幻的人生。同时，我的目光也总是有些挑剔：内容的比重，印刷的质量，发行的速度……爱之深而责之深呀！

1997，《家用电脑与游戏机》将以全新的风貌展现在您眼前。大家关心的几个热点栏目正在全力引爆：“秘技档案”让您战无不胜，“游戏研究”挖掘游戏的奥秘。随即您还可以看到由资深玩家撰写的“至爱经典”，入门好手正可藉此增加营养；久违的“业界星空”再次把厂商名人的成长经历介绍给大家，也许您未来的成功会由这里的启迪开始哟；“电脑玩家”明年会有什么变化，阿魔竟守口如瓶，声称将动用秘密武器，但读者的意见肯定会是决策中坚；新栏目“镜花园”将刊登各种精美的漫画，有志于此的朋友欢迎露一手；我们自己的排行榜——“电玩点将榜”在《北京青年报》周三的“电脑时代”中已经露面多次，从现在开始，读者朋友们可以参加自己的读者票选活动了！

我所负责的“Internet港口”、“PC工具箱”及“秘技档案”是跨越了娱乐与学习的实用栏目。在与无数读者的交

流中，我深刻地认识到读者朋友对电脑应用知识的需求以及有关技能亟待提高的现状。有鉴于此，明年的电脑知识栏目将围绕玩游戏所碰到的各种问题来展开，而专辑软盘更提供给各位亲手实践的机会。掌握电脑技能的过程在以往是枯燥与刻板的，有了游戏的推动，您是否会孜孜不倦地主动去探索电脑世界的奥秘呢？

本年度最后一个音节奏响了，读过这期杂志后有什么感想，请不吝来信来电谈谈，您的意见是我们最宝贵的财富。新的一年里，编辑部的全体成员祝大家学好、干好、玩好！

(9612)

转职人生

游戏来源于生活，又是生活的提炼。这样说来，游戏倒真可以如同传统文学作品一般登堂入室，值得我们好好品味了。

在所有的游戏中，角色扮演似乎最适合用来诠释生活。游戏中我们不断地战斗、失败、增长经验、改变属性……在现实里，一切如此。

作为游戏刊物的编辑，每日里的停、看、听都与游戏纠缠着，玩家们看到了羡慕得不得了，因为这正是大家的梦想——“游戏就是工作”呀！对此我只有暗自苦笑。这些日子以来，繁忙的工作让自己很难再去轻轻松松地玩游戏了，这与自己以往的想象确实不同。有时自己突发奇想，如果真的是在游戏世界里，我是否会毫不犹豫地EXIT然后换一个游戏？阿魔语，我们都在不断地增长经验，不断地升级，然而能够转职的机会和决心并不是随意可为，他这样去尝试了。

下一段的工作我会为大家主持电脑游戏的各个栏目，这么说，我也是在转职了，希望今后的努力能让大家满意。网络上的读者也许是预感到这些，所以先给我打了一剂预防针——“取缔飞行游戏！”啊?! 如果是担心本刊变为“航空知识”，这大可不必。进入1997年，国内电脑游戏市场迅速成长，包括金盘、维真、电子艺界、智冠在内的国内外软件厂商纷纷拿出长长的游戏发行表，面对这么多好游戏，你我都不应该去刻意避免什么。说起来，各个类型的游戏都有各自不同的乐趣，如果我们因为某种原因而放弃了它们，那实在是可惜。不过依我的经验，如果对一个游戏的玩法不甚了了，那当然体会不到其中的乐趣。正因如此，我们的杂志才会把无数作者、读者对游戏的认识与详解介绍给大家，使得每一个好游戏都不会因为玩家不了解、不会玩而被冷落。各位不知道吧，PC兔子不仅能“飞”能“航”，而且还是个难缠的策略、战争、角色扮演的铁杆玩家哦，看来我早就在游戏世界里转过N次的职业了。

推介所有最新最好的游戏，这一直是本刊的宗旨之一。我们从不希望把各位的人生渲染成单色，因为这个世界实在是非常精彩，聪明如你，当然不会放过任何一方天地，大家请看本期……

(9704)

不愿一个人

编辑部为杂志创办三周年开动了献礼工程——局域网，在我们这些外行的鼓捣下如今终于发挥了其“最有意义的”作用——网络游戏评测！当然，主编在观察了一群小编如痴如醉(什么，现在是上班时间？！)、“拉帮结派”地聚众游戏数日之后，编务会上苦笑着只说了一句话，“大家，有个尺度吧……”

网络游戏真让人着迷。就看编辑部诸君，有《毁灭公爵》的高手，有《命令与征服》的悍将，平日里看看别人玩游戏就替人家着急，结果惹得玩游戏的恨不能跟看游戏的来场VR对决（这也是编辑部那些游戏机大受欢迎的原因之一吧）。现在好了，七、八台PC联在一起，大家有“仇”的报“仇”，有“冤”的申“冤”，”无冤无仇”的也跃跃欲试，还好，大家没忘了编辑这期杂志。

原来面对电脑AI对手，摸清了它的套路就能永保不败，所以，单人游戏总有令人兴趣索然的时候。不过，一旦遭遇与你一样有头脑、有情感的对手，以往的经验就必须有所调整。面对这些擅长驱虎吞狼、声东击西乃至孤注一掷，最重要的，那是懂得由失败中学习和进步的人，那么胜与败就再以无法确定了。因为免不了的战败，我这个以往从不服输(也许，也难以面对失败)的人也开始正视这些胜负，而游戏嘛，不妨也搞些小动作（比如上面提到的几招，还有更“黑”的，不过不提为好)。我常自我解嘲般地跟大家开玩笑说，“业”精于嬉，荒于勤。这个“业”自然指的是游戏水平，而这句“格言”就赠予那些为工作不得不荒废“游戏”的各位“难友”吧。

看来大家一起凑热闹是个大趋势了。暑期是游戏软件上市的一个高峰期，国内外游戏厂商早就蓄势待发，如果关注一下本刊各个游戏栏目的介绍，你会发现这个月将会花掉你大部分的零花钱，因为好游戏实在是太多了。暑假，

还在上学的读者朋友终于可以“轻松一夏”，建议你邀请几个好朋友把电脑凑到一块儿（如果电话费承受得了，用MODEM拨号或是上互联网也不错），大家一起玩玩多人游戏，你会说，嗯，朋友，真……“狠”！不过，我喜欢他们更胜于电脑！！！

祝各位有个难忘的暑假！ **(9707)**

为何游戏

痴迷于电脑的人，不知不觉中整个生活都会围着它转。对我来说，游戏竟成了维系这个“小宇宙”的万有引力。然而有一天，一位初次见面的朋友将我和我的名字联系在一起之后，他问了一句令我刹那间茫然无措的话：

“游戏……有什么意思呢？”

此前，我从未认真考虑过这么一个问题。似乎一切都是自然而然的事儿嘛。刚一接触电脑游戏，感觉只是新奇；一段时间以后发现它真是魅力无穷；慢慢地，生活就再也离不开它。您瞧，整个问题就这么来了。

人的天性里也许本来就有游戏的需求。仔细想想，人们因为渴望某种现实生活中无法实践的经历与感受，因而将其转化为游戏的形式来体验，这种需求在整个人生之中都可能是存在并不断升华的。不过，传统的观念使得一般的游戏行为仅仅是十几岁以前的“专利”活动，到了学业与工作成为生活的主流时，您那闲暇时的梦想似乎就只能寄托给影视书籍中别人的影子了。

这种悲哀的现状只是到了个人电脑风起云涌的时代里，游戏才以其崭新的面貌回归生活。我们之所以可以坦然地接受游戏，最重要的一点就是，电脑游戏给不同年龄、不同背景的人们以“可用户化的”游戏方式，在一个共同的物理框架内选择适合自己的逻辑世界。加之其本身就拥有深厚的高科技含量和丰富的文化底蕴，人们看它的目光自然会宽容一些。社会对其认可，特别是我们自己也对其认可，因为当我发现在角色扮演游戏中，自己竟能以故事中的人物来演绎命运，或是在模拟游戏中，我们可以亦真亦幻地驾驶战鹰铁骑……这份惊喜与感动并非是现实生活中可以轻易找到的，而游戏却专为梦想而存在。这就难怪有如此众多的痴迷者了。

想到这儿，我不禁哑然失笑。看来我是寂寞的，要不然也不必到游戏中苦苦追寻连自己也搅不清的东西。然而，梦的方向却是明晰的，所以我们执着。 **(9710)**

心情不错

新的一年开始了，想必大家和我一样，对未来充满了期望，当然，也会不自觉地感到一份小小的压力。一年之计在于春，所以免不了要为这一年定个计划，比如，在班上的排名要前进到1位数啦，工作方面要达到某某水平啦，还有小一点的目标，象是等某个心仪已久的游戏上市、升级自己的宝贝电脑……嗯，好多事情等着要做呢。

说起来好象很烦的样子，不过，只要一步一步走，欣喜自然会慢慢显现。让大家聚到一起的这本杂志，如今也为自己订了个小计划。细心的读者朋友可能已经发现，杂志的地址电话都有了改变，因为我们搬新家了。就在这新的办公室里，诸位编辑为新一年的栏目编排费了不少心思，原本搬家的喜悦心情无形中又被工作给渐渐冲淡。而我呢，因为编辑部办公室的变化，每天只好按时上下班。麻烦是有一点，不过每天换着法子找新鲜感，或者是坐地铁，于是可以在地铁站的书摊前浏览平时无暇顾及的许多书报；或者是挤公共汽车，结果晚上十点第一次乘车就被同事糊里糊涂地提前一站给哄下了车，恨恨地走在路上时突然发现冬夜的街也独具风味，于是心甘情愿地继续走了下去。再后来，乘车也倦了，于是挑了一辆自己喜欢的变速车，在早晨川流不息的车流中穿梭，到深夜空旷的车道上飞驰，嗯，想不到一小步的改变会带来这么多新鲜的感觉。

那么杂志呢？这一年的计划中将加大游戏新闻的力度，对大家喜爱的秘技标注测试结果，而游戏评论新增了评分体系和编辑笔记，相信可以让大家看起来更方便。还有很多小小的变化，如果能让您在感受到时会心一笑，我们的心愿也就实现了。

一日之计在于晨，在这朝阳普照的新“家”里敲着新年第一“卷”，心情真的很不错。 **(9801)**

投入的魅力

工作中的这个月，萦绕耳畔的大多只有一个声音，没错，就是“My heart will go on”，电影《泰坦尼克号》的主旋律。

最初看到媒体对这个早已不再新鲜的主题报以如此热烈的期待，心头的感觉是蛮奇怪的。然而一旦亲身体验过电影院那杜比环绕立体声、宽银幕影像的感官冲击，以及耳熟能详却无法免疫的感动之后，我也不自觉地坠入其

中了。

什么是化腐朽为神奇的力量？让我们看看电影背后的几个故事。这部影片的投入高达3亿美元；为了拍摄这部影片，还特意建造了1:10的TITANIC复原船模；影片的音乐，不用我说，原声大碟中十五曲主题隽永、旋律悠扬的音乐堪称经典；影片的故事线，更是流行的青蛙王子的现代爱情故事……

应该说，我从中获得了一个非常深刻的印象，不可一成不变地看待任何一个事物。因为，它们背后的人们可能会用自己的激情让全世界为之惊讶。

仿佛是为了印证这个感觉，我在这个月中又在游戏圈内看到了相近的事例。月中的上海之行，目的是去上海育碧(UBI SOFT)探访一下这家风头正盛的法资娱乐软件公司在干些什么。别的暂且不提，印象最深的倒是该公司居然把即将上市的每一部新作均认认真真地进行汉化和测试，而语音方面也毫不含糊地邀请了上海著名的配音演员协力。在产品演示时，熟悉的译制片中的语调扑面而来，让人恍惚间对游戏产品的认同感加深了许多。拍拍脑袋想想，在引进产品的同时进行本地化，上海公司的敬业精神实在令人另眼相看(像金仕达的《毁灭者》就是个很好的先例)。国内游戏产业在发展初期必然会大量依赖产品的引进，如何在这个阶段不断提高自我呢？从题材的选择、中文化的改进到最终产品的包装、发售和服务，如果业界人士都能报着认真、投入的态度，把游戏产品方面国外一等、港台二等、大陆三等的序列打破，相信下一波的中文化游戏推出时，电脑玩家们也能找到完全不同的感受。

写到这里，本期杂志的最后一笔也将大功告成了。最近一段时间，杂志的WEB在重建，完全电子版也已经上线，编辑部的ISDN线路正在开通，所有的事情都在齐头并进。工作时心无旁系，那不是多任务时代的风格，所以同一时刻里，后台在下传着软件，音箱在奏着音乐，键盘在不停地敲，心里在默默地期待…… **(9805)**

梦与游戏之间

九月，对许多人来说都是个很特别的开始。经过一个假期的休整而步入新学期的各位，重新回到熟悉的教室和亲切的老师同学之间，为人生的梦想而努力，那种应战的压力与成功的希冀是否会给你一种跃跃欲试的兴奋感觉？还有许多朋友，在这个九月终于走向了“外面的世界”，面对从未体验过的人、事、物，你是在现实的壁垒前让曾经拥有过的种种美好构想默默消散？还是依然保有一颗满怀憧憬的心去笑看人世？更多的人可能只是如许多个平平常常的日子一样迎来九月，毕竟生活是实际的，梦想是遥远的，游戏，则是虚幻的。

我喜欢在梦与游戏间穿梭。这并不是因为梦想的完美或游戏的超凡令人流连，我只是喜欢感受那种为人们展现美好再共同努力实现之的过程。也是因此，这个九月于我是特别的，因为它是我跨越梦与游戏之间的桥梁。二十四个月前，我有幸加入到这本杂志之中，得以与无数读者朋友分享游戏、梦想与生活。伴随着一期期杂志的编辑出版，我看到读者群落的游离与聚集，游戏产业的彷徨与成长，以及人们对游戏这个事物或贬或褒的言辞……偶尔我也会有点迷惑，感到“玩”的心态不仅难以捉摸，而且也令我们所关注的娱乐产业有些迷失了方向。时间走过一个小小的轮回，我又站在这曾经的起点上，考虑着这条路该如何向前走。如果说对梦与游戏的追求，是一种宣泄、一种寄托、一种构想、一种演练，那么对于现实而言，梦与游戏就是一种保护、一种理想、一种创造、一种实现。热爱和善待生活，你就能拥有积极的梦与游戏。也正是梦与游戏，让我对每一天都怀着无比热切的期待，努力去完善自己、调整自己。你对生活投入越多，你的梦与游戏就会愈加精彩。

每一期杂志出现在眼前时，你可能都会发现一些新的作者朋友，当然他(她)们会带给我们许多新鲜气息。不过这一次，你可能会发现还多了一个不知道哪儿来的家伙——我，你们曾经熟悉的PC兔子，今后却想有些变化了。我还是我，却希望从这一天起展现给大家另一面的我，我的“故事的角色”。那么这个变化是否能给大家带来些什么特别的东西呢？Hmm... 这个嘛我会努力的。就在这一时刻，我们的杂志网站经过改版已经正式开放了，除了许多可供下载的好东西及最新的杂志信息之外，里面还有关于我们和杂志的许多“秘密”喔！其中特别新设的“玩家顾问团”还将邀请你展出自己最拿手的游戏，让你的经验帮助更多的新手上路吧，我就在那里恭候各位了。 **(9809)**

虎头虎脑

农历年的虎年还没过去，但每到这个飘雪的十二月，辞旧迎新的气氛便已悄然弥散开来。无论如何，这一年的确是要走过了。虽然这是个温情脉脉的季节，但面对窗外

的寒枝飞雪，心中却总有些欲挽光阴而无力的落寞情绪(很那个，是吧:)。信手翻开一年来工作打拼得来的杂志，嗯?居然是我在开场收尾扫地打水(……不对，说瞎了)?!那岂不是应了“虎头蛇尾”的定式？不行不行，如果是用这个招牌该多没面子……叫“虎头虎尾”?!别开玩笑了，难道现在大家看到的“篡改词汇”还少吗？可别把还在上学的小读者们给带坏了。所以，咱还是再起个好头吧，呵呵呵呵……

既然是年终总结，自然免不了故作神圣地回顾一番。不知大家这一年来过得好吗？工作和学习有进步吗？游戏玩得过瘾吗？自己的PC“巫毒”了吗？内存扩了吗？CPU升PⅡ了吗……杂志，看得还好吧:)。得，赶上唱歌了。不过，“岁月如歌”，这句话肯定有人说过。想想真要能让岁月如歌般飘过，浪漫是够浪漫了，只是还少了些精彩，加几段游戏行不行？想到这儿不由得开始检视一年来的日子。年初定的目标，有些拓展了，有些实现了，有些则淡出了。遗憾自然是有的，别说一年这么长时间，其实每个阶段的工作之后，许多遗憾都会一一浮起。不是说“人生就是由一连串的遗憾写成的”吗？只是不服输的我想告诉大家，还是让人生由一连串避免遗憾的努力来谱写吧。明年的杂志，希望能在大家的指正帮助及我们的努力下做得更好。

虽然有免不了的遗憾，但值得高兴的结果还是很多。特别是这一年中通过杂志这条纽带，把亲爱的读者、亲密的作者以及值得尊敬的业界同行们联系在一起，大家结交了更多的朋友，拓展了自己的视野，也为各自的追求注入了更充实的内容。在大家的努力下，我们所关注的电子娱乐产业通过了又一年的考验，它的健康成长与繁荣正渐渐显露出来。这个圣诞节，欧美游戏市场已全面引爆。国内呢？如果你看过《生死之间Ⅱ》、《世纪战略》、《傲世三国》等作品，你会为国产原创游戏的进步而欢呼；一大批引进、汉化的海外优秀游戏的迅速上市，则更让人直接感受到厂商服务意识与市场意识的提高。商家有礼、玩家有福，真高兴能看到这样一种生机盎然的景象。

北京的第一场雪，来得很早、很大、很美。“瑞雪兆丰年”，不仅是农业上科学的谚语，也是人们富有诗意的期许。就在这雪日静谧的午后，我结束了一年中最后一段的工作，寻思着该用怎样的话语来代表编辑部的全体同仁对大家的祝愿。忽然想起电影《甜蜜蜜》中新年第一天的对话，忍不住嘴角露出了笑意，那么，就祝各位

新年进步！ **(9812)**

CHANCE CHANCE CHANCE CHANCE CHANCE CHANCE CHANCE CHANCE

随心所“语”

得到AWEI的通知，说这期的卷首语由我来写，挠挠头，一时竟不知该写些什么好。兔子说，最简单的方法就是写自己。也罢，便姑且随心所“语”吧。

大约一年多以前，也是这样的季节，我第一次走进了编辑部，怀着忐忑的心情递上了自己的文章，两个月后，手里捧着新“出炉”的杂志，看着目录上自己的名字，忽然感到是那样的陌生。一年后的今天，坐在编辑部的办公桌旁，看着朋友们的来信和来稿，想想自己先读者再作者而最终成为编者的这段过程，才领悟到人生中的“转职”要远比游戏奇妙也有趣的多。

长久以来，我特别喜欢陈升的歌，自己也说不太清楚是为什么。陈升的嗓音既不低沉浑厚也谈不上高亢嘹亮，也许是他歌声中所表达出的那份“成熟的纯真”令我感动。作为编者，为了尽可能地向读者传达最准确、公正的信息，往往在拿到一款新软件或新游戏时，常常需要不时地提醒自己冷静，不要过分激动。再加之编辑部在电脑资讯方面更新速度很快，信息量很大，结果不少游戏、软件在这里的“生命周期”相当短。我不知道这种为“客观”而“冷静”是否会逐渐变成不自觉的“冷漠”。我不愿有那么一天，所有的游戏都不再令我赞叹，所有的喜剧都无法令我发笑，所有的悲剧都不再令我哭泣。其实，人只要不庸俗还是很需要“通俗”的，我更愿意对生活敏感一点。

这个月，编辑部的事情相当多，除去大家现在手里拿的这本杂志外，我们的《游戏之王》也很快就要出版了。在这个“攻略大全”满天飞的夏季，不知这样一本“游戏理论”书籍能赢得多少玩家的喝彩。1998年合订本(上)及其配套光盘是杂志社全体同仁奉献给广大读者的又一份礼物，希望她能伴您度过一个愉快的暑假。此外我们还有丰富多彩的活动等着您的积极参与，具体内容吗，还是翻开杂志慢慢看吧。

好了，到了文末该如何结尾呢？今后的日子还很长，借用陈升的一句歌词：“能不能让我，陪着你走……” **(9807)**

什么样的朋友

我多少有些吃惊，虽然1999年1月号的杂志上市才1周，但各地的读者回函竟然已经有数百封寄回了编辑部，速度之快、数量之多、读者热情之高出乎意料。大部分读者都对杂志的新变化表示赞许，当然，其中也不乏朋友们中肯的意见和尖锐的批评。在98岁末，经过编辑部全体同仁的充分讨论，我们作出了这样的决定：总体上不改变物理介质(更改纸质、增加彩页)以维持价格，减轻读者负担；同时全力在杂志内容上下功夫，给朋友们更多“实在的东西”。现在看来，这个目的在1月号上基本实现了。

如果没有记错，台湾诗人余光中曾有过这样的论述：举凡朋友有四种，第一种人高级而有趣，令你对他敬而不畏、亲而不狎，堪称良师益友；第二种人高级而无趣，学识渊博但性情古板，可作人生诤友；第三种人低级而有趣，虽身无长技，但见多识广、生性乐天，好友聚会有他则绝无冷场，如此也算有益无害；第四种人低级而无趣，以庸俗作幽默，胸无点墨却目中无人，能否称为朋友都成问题。静心想想，交友如此，一本刊物又何尝不是？您与我也许不曾有过面对面的交流，但您是否意识到：这每月一期的杂志，就是你我之间不断的纽带。您每一篇投稿都是对我的充分支持，每一句热情鼓励都是对我莫大的安慰，而您一针见血的批评则令我冷汗浃背、三省吾身。如果可以这样作比，我不知在您心中，这本杂志是什么样的朋友？于我而言，真心真意祈望它是您的第一种朋友。我期盼有一天，所有的初学者能以这本杂志作开启电脑殿堂的钥匙，进阶者能从这里拾阶而上，而成功者可以在此传道、解惑。

扩张的页码会让您觉得厚重，越来越多的彩页或许“渐欲迷人眼”。如许的变化中，不变的是《家用电脑与游戏机》稳健、踏实的作风，就象愈加开放的今天，中国人最看重的还是传统的“春节”。不多说了，慢慢翻开下一页，开始你我之间1999年的第二次交流吧……

(9902)

心意与新意

也许是家庭环境的影响，自小便喜欢习字，经过一些年后，也能马马虎虎写出看上去还能入眼的硬笔字，自然难免常常窃喜于人后。直到有一天看到几行文字后，却忽然发觉自己的字很单薄无力，简直有些丑陋：

“夫欲书者，先干研墨，凝神静思，预想字形大，偃仰、平直、振动，令筋脉相连，意在笔前，然后作字。若平直相似，状如算子，上下方整，前后齐平，便不是书，但得其点画耳”。

——王羲之《题卫夫人笔阵图后》

我的字就是“状如算子”，虽表面工整，却无生气、韵味，也许自己根本就没有“意”在其间。忽然想到今年剩下时光里要推出的几款游戏大作，居然绝大都分都是热门精品的续作，当然，好游戏推出续作本是顺理成章、皆大欢喜之事，但若发觉身处一片无边无际的“CONTINUE”大潮中时，真的是“最近比较烦”。

书法的要诀在于“意在笔前”，生活的魅力在于每一天都是新的，而游戏的灵魂则在于溶入作品中的创新。通篇方整的字会失去生气，程式化的生活使人变得庸懒，而游戏总围着“前作”转，就成了炒冷饭。冷饭可以吃一两次，但长此以往就要闹肚子。

我还没到有资本去怀旧的年龄，但在游戏中要想找回当年《命令与征服》的豪情和《仙剑奇侠传》的缠绵，确实不容易。现在的游戏动不动就是PENTUIM＋MMX，但真能让人在显示器前坐得住的又有几款？曾看见数位拿着PⅡ玩486游戏的“骨灰”，当我戏斥其浪费资源并推荐所谓“贵族游戏”时，竟被一句“中看不中玩”打个哑口无言。

PⅡ上跑的游戏不一定都好玩，486的精品一样可以使人夜不能眠。

(9811)

石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子　石子

追梦人

突然发现，将思想写在纸上的过程是多么的耗费体力，也是多么的不容易。虽然我一直尽量做到想起什么就写什么，但当大家看到这篇卷首时，恐怕已经是改了又改的“最佳结局”了。虽然在游戏中我不喜欢“爱护皮衣”(FPE)，也不愿意作弊，但是在显示器之外如果给我这些权利，我是肯定会毫不犹豫的……

来编辑部有半年多了，还是第一次坐镇卷首，也是第一次与大家这样直接地聊天。我是上惯了BBS的，以至于在想写些什么的时候，会不由自主地两手放到键盘上去，而敲出的话语则往往是漫无边际。其实，为了能写好这个

卷首，我足足想了3天，每天都用新的话题开头，却未得到一个完整的结尾。其间也学习了不少前辈的见面语，希望能从中找出适合自己的表达方式，但是毫无进展。哎，真是千丝万缕理不出个头绪！

对了，还没向大家作自我介绍呢。我是石子，铺路的那种，呵呵！都说名如其人，我还的确有些死硬派的调调——打游戏输了会赖皮但绝不承认技不如人。本来吗，技术会在不断磨炼中提高，现在菜不等于永远都菜嘛！说到玩游戏，可能我是最不挑食的一个了，按大家的说法是"搏派"——越是菜还越是什么都玩！当然，过度血腥的拒绝。对我来说，游戏就是梦境的载体，自己则是追梦的人。RPG是一场在梦里上演的电影——《王子复仇记》、《罗密欧与朱丽叶》、《勇敢的心》……；动作冒险则是经常遇到的梦境——从10层楼上跳下来也不会摔死，被人追杀只要倒在地上装死就可蒙混过关……；策略游戏特别是即时策略一直是我的最爱——机智与果敢的双重挑战常常使我在梦里也手舞足蹈："赶快给我采金子去！……"，"冲啊，勇往直前！……"，"……为什么伤心的总是我？(梦见自己又一次全军覆没)"，"……"。

正因为这许多的梦想，我选择了这个圆梦的行业以尽自己的绵薄之力。但是现实中，我们的梦似乎还很遥远，中国游戏产业之路尚处于施工阶段，每一个微小的进步都是来之不易的，但我们有理由相信，这条路将是崭新而宽广的，因为在这里有无数追梦人的身影……

深夜2点，四周寂静，只有我和我的电脑依然醒着，屏幕上的阿比蹑手蹑脚地走着，今夜的我又会梦到些什么呢？农历的兔年终于到了，各位莘莘学子们也该返校了，就让石子在自己的"奔命年"里，恭祝大家学有所成、玩有所成，也祝愿我国的游戏产业在新的一年里有更新的飞跃吧！

(9903)

RACER RACER RACER RACER RACER RACER RACER RACER RACER

回家

并不是太长的时间，我已习惯在家与"家(编辑部)"之间奔波，有些辛苦，却也自得其乐。想想进"家"之前，鲜有时间踏踏实实地玩一把游戏，偶尔为之，还不免遭家人的白眼；现在好了，我已有足够的时间在虚拟世界里"指点江山"，做我的君主。虽然夫人的脸色愈发阴沉，虽然彼此之间时有"激扬文字"，但以"工作"为托辞，每每都使我心安理得。

年前花了大把的银子，费了九牛二虎之力将电脑升级，然而疯狂过后，才发现喜欢的游戏寥寥无几。太多的游戏是在做技术的展示，太多的游戏是在做模仿和重复，第一次玩"红警"的新奇，第一次玩"帝国"的惊讶，第一次当"特种兵"的激动，在近来的作品中我们都难以寻觅……

常用五笔，近来发现一个问题，形码的"好处"似乎就在于它能将汉字的形与意完全分离，用得久了，字便不是字，而成了一块块生硬的积木，虽如庖丁解牛般在录入技术上突飞猛进，却导致了理解力上的极大倒退。有例为证，某日吾与两友同游动物园，远远望见一块木牌，上书"而鸟苗鸟"四个大字，好生奇怪，不禁脱口而出："而鸟、苗鸟？这是什么鸟啊？"两友一愣，随即捧腹大笑直至气短之状，令吾丈二和尚摸不着头脑，待定睛再看，也不禁哑然失笑，原来是"鸸鹋"二字……自此之后，吾弃五笔而重拾拼音之"本能"。本人绝无贬低五笔等形码之意，只是哀其发展停滞，几无创新。类似的游戏玩得久了，是不是也有这种感觉呢？近日偶得一"万能五笔"软件，甚是得心应手，所谓万能，就是把五笔、拼音、笔画、甚至以英文输入中文等各种编码方案集成在一个系统里，不用切换，混用而不混乱，让人感觉耳目一新。我举这个例子的目的只是想说，任何事物在发展中如果没有创新，那它的生命力就不会持久，游戏更是如此。

玩了这么久的游戏，来了编辑部半年，至今仍旧菜鸟一只，没办法，既喜新又怀旧，而当红的"大作"又多少有些华而不实，唯有每日"游荡"在网际及公司之间，为大家寻找一些新鲜的亮点。想来这种靠技术搏杀的时代不会久远，毕竟独特的创意才是大家追寻的目标。

如果你玩得久了，有些厌了，来吧，"家"会给你灵感，而家会给你安慰。

人常说"人生如戏"，其实只有你经历了"游戏人生"，才会真正懂得："家"是一种精神的解脱，家是一种生活的责任。无论"家"与家，都需要我们用心来维护，各位读者，千万别忘了多给我们提些意见和建议哟！

(9904)

CY CY CY CY CY CY CY CY CY CY CY CY CY CY CY CY

不同的际遇

从足球圈里跳到游戏圈后，我嘴边就只剩下了两个词:“足球”、“游戏”。把这两件事物联系在一起也经常是我午夜独坐时遐想的全部。

如果说中国足球运动与中国游戏产业有什么相似之处的话,“落后”可能是共同的现状。然而同属末流,二者的际遇却千差万别，当中国的游戏公司飘洋过海把自己的产品送去E3,为博同仁喝彩时,中国的“球星”们却正悠然自得地品着香茗对遥不可及的世界杯品头论足。

虽然10个达沃·苏克的收入也顶不上席德·梅耶，但一个中国球星的工资就能超过所有国内游戏公司老板收入的总和。与腰缠万贯的球星不同，中国的游戏开发者大多囊中羞涩，甚至朝不保夕。如此迥异的境遇的确使人颇多。

虽然再过100年，中国也出不了个罗纳尔多，可是没有罗纳尔多的中国足球一样能备受青睐；游戏则不同，做不出《星际争霸》,国产游戏就没人买！每念及此,我都为中国球迷肃然起敬……

其实大家都知道，上帝不是任何时候都清醒的，否则他肯定不会让法国战胜巴西，使本世纪最后的一次足球盛会以滑稽收场。上帝也一定会是十分繁忙的，在巴尔干烽烟四起，非洲难民流离失所时，他可能实在没空关心遥远东方的足球与游戏问题。

看到那些倾尽家财西赴欧陆，几个通宵排队购票的痴心球迷，确实感到国产游戏太需要一点掌声了。我等待掌声响起的那一天，不知道届时Awei的营养问题能不能解决。

(9808)

乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水 乐水

该我登场了

大家好!我是乐水。这期轮到我在这儿露一小脸,轮流值班,没办法。

乐水这名字来源于大学时代模仿古代文人给自己起的书斋名乐水斋。我是学中文的,难免就沾染些古风。其实我们那时八人合住一间宿舍，我在上铺，因此所谓乐水斋者,不过是空中楼阁而已。“乐水”二字取自《论语》:“子曰知者乐水，仁者乐山”，我觉得孔子所谓的智者、仁者并非完全对立的两种人，不过是指人思想修养必经的两个阶段，并非是以“智者”自居，不过表明自己现在的水平只能努力向智者的境界努力罢了。深究起来这“乐”字应念做“yào”,不过现在既然大家多念做“lè”,我也就从俗了。

我来编辑部前是一名中学教师，不瞒各位，本人曾经亲自到游戏厅把沉溺于街机的旷课学生“捉拿归案”。

其实我自己酷爱电脑，也很喜欢玩游戏。因为是学中文的，所以对三国题材的游戏更是情有独钟，记得为了帮助刘皇叔早日兴复汉室,一款《三国志英杰传》让我在电脑前熬了差不多一个通宵，第二天给学生上课时还满脑子小人，差点误人子弟。不过我的游戏水平比起各位来大概只能勉强算初段达标。因为我真正爱玩的是电脑，西方人讲电脑是成年人的玩具，我觉得电脑应该是所有喜欢它的人的玩具。当然电子游戏也是其中一个原因。不过有时我看见有人被电子游戏搞得神魂颠倒死去活来时，特想劝他一句：这不过是别人编的程序，没准此时游戏作者正躲在哪个角落窃笑呢。只是怕被狂热的电玩迷追杀，一直没敢说。

不过说正经的，如果都用这眼光看，那恐怕米洛的维纳斯也不过是人家用凿子一类的东凿西削过的一块石头而已。电影刚刚诞生时也没谁把它当艺术,可现在“电影艺术”可是常挂在我们嘴边的一个时髦词。我在当老师的时候就不主张把电子游戏不论青红皂白一棍子打死，现在我对电子游戏有了更深的认识后，更要呼吁家长们及教育界的同仁要正确看待这个问题,应该是“导”而不是“堵”。应该承认健康的电子游戏是信息时代人们一种合理的休闲娱乐方式。更何况由于电子游戏紧紧的与现代电子信息高科技相联系，入了此道的人有不少由此对电脑发生了浓厚兴趣,最终学到不少知识,成了国家有用之才(当然关于营业性电子游戏厅国家有专门规定，那里的街机也不在我这里说的家庭电子游戏之列)。

说了这么一大堆，忘了告诉你我是“电脑文化”、“阶梯教室”、“新闻频道”等栏目的编辑。关于这一期嘛，我可以告诉大家在PC工具箱里那个不安分的PC兔子继续批发各种模拟器，尤为骇人听闻的是其中还夹杂着一个可怕的

“夜贼病毒模拟器”，大家可要“小心”呦；电脑玩家则可以过一把“游侠瘾”，而且是不仅要纵横四海，还得穿越古今的“时空游侠”；很多希望用自己做的游戏把别的电玩迷折腾一番的朋友不妨认真读一读黄明的《浅析游戏开发平台》；久违的“任天堂军团”又杀回来了，八位机的玩友不可错过；大名鼎鼎的比尔·盖茨先生成了本期电脑文化的焦点人物，不过嘛……反正你自己看了就知道了。

话就此打住，留点省得下次没的说。 **(9611)**

阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔 阿魔

新春·雪·笑脸

Hello

大家好！

我们又见面了，很高兴能在春节期间向大家拜年，同时我也代表编辑部的所有同仁向大家说一句：

朋友们，新年好！

对于年轻的朋友来说，拿到本期杂志时正在放寒假过春节吧。大多数的朋友一定正坐在屏幕前奋战吧！不知你是在三国时代逐鹿中原，还是在《天龙八部》里天涯浪迹，当《皇帝》很过瘾吧！或许你正在为不能帮助莉娜走出古墓而苦恼吧，这回TV GAME与PC GAME迷可以握一握手了，《古墓丽影》(Tomb Raider)不论是电脑版还是PS及土星版，其攻略都是一样的，不过只看攻略不练功夫可帮不了莉娜哟！

窗外在飞雪，然而严冬却挡不住春意。或许是因为血液中涌流着白山黑水的豪情，或许儿时的雪仗留下了太深的印象，或许是因为我的她的名字中的那个字……我对雪有着特殊的好感。飞雪迎春，我不由得联想到那些“游戏中的雪”：《金庸群侠传》中的胡斐居、《仙剑奇侠传》中的昆仑仙境、《魔兽争霸》的雪岛、《美少女梦工厂》里的冬季海边，以及《失落的伊甸》中那玉蕊纷扬的世界……雪，向我们展现着旷洁，像无边的画布寓意着新的开始。由单纯地表达季节，到营造某种审美境界，我们似乎感到了电子游戏这门新艺术有力的脉膊。瑞雪丰年，相信电子游戏必将迎来崭新的明天。

收起无边的遐思，放下诱人的游戏，在新年的节日里，从虚幻走到现实中来。

是否，我们曾终日贪玩，忘了身边的父母，他们一直为我们辛勤地操劳着……

是否，我们曾专注于屏幕中的世界，而冷落了家人关切的呼唤……

是否，我们曾因对战的失利，而怒目于挚友……

是否……

是否，你想过在万家灯火的夜晚，给你久未谋面的朋友打个电话……

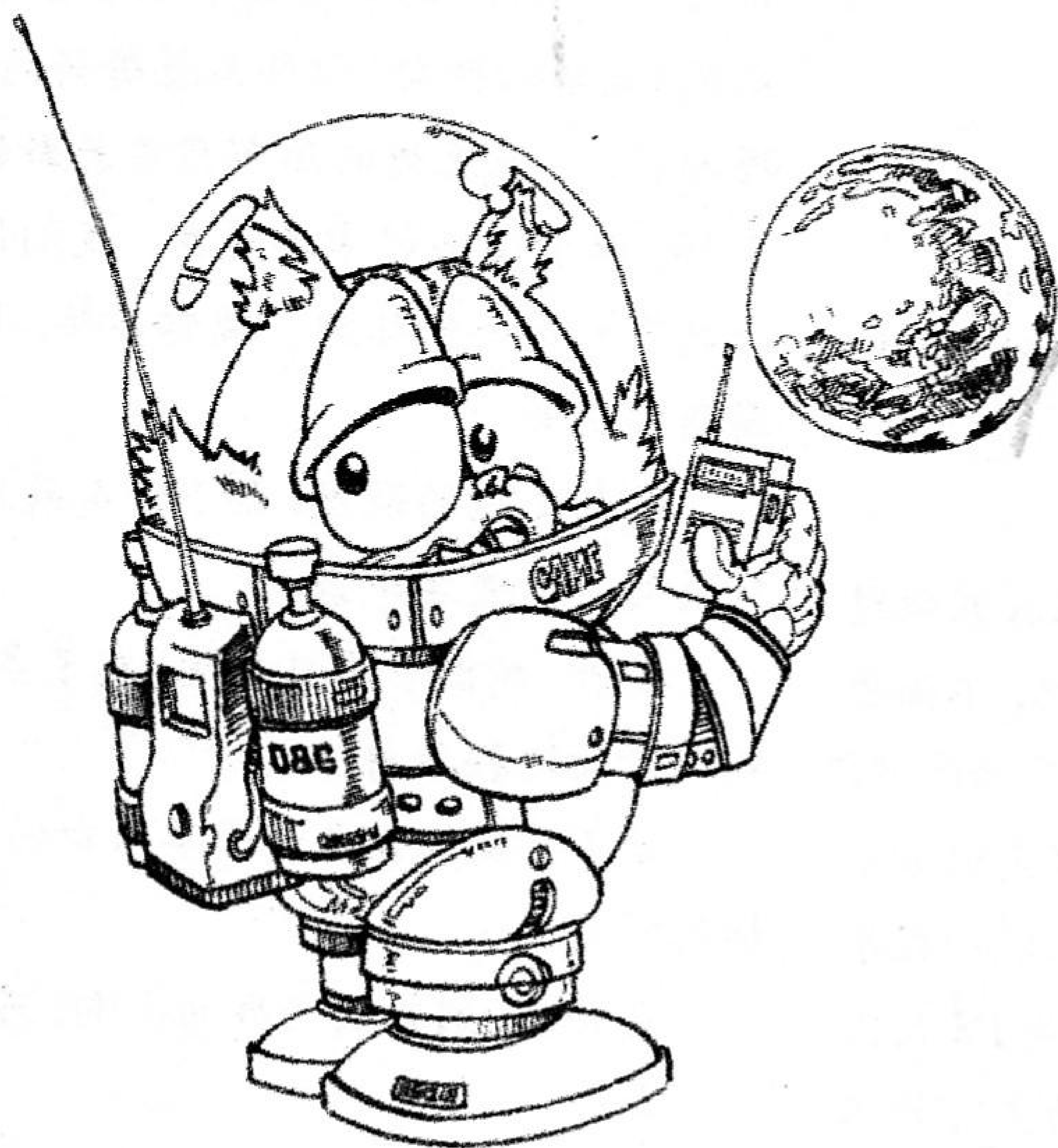
是否，长大一岁的你懂事了许多……

是否，RPG让你认识到生活同样需要积累……

是否，现在的你就在亲人身边露出

笑脸…… **(9702)**

历历高山与流水



全新的游戏文化引起社会各界的高度重视，杂志为加强读者参与、促进玩家交流，相继设立过玩家论坛、电脑文化、玩家沙龙等栏目，组织过两次大型征文活动。同为玩家的读者们“群贤毕至，少长咸集，一觞一咏，畅叙幽情”，大家互为知音，在这里热情阐发对游戏的深切情怀。

电子游戏是什么？（之三）
一种新兴的电子文化产业

■文/高立新

基于国外电子游戏业的发展态势，人们不能不得出这样一个结论：它是一个技术含量与艺术含量并重的新兴事业。

经过十年来的成长，日本电子游戏市场在硬件制造和软件出版领域已经迅速发展成为2万亿日元的巨大产业。这种持续、稳定的发展势头在今天仍然如此。对于这个产业的了解，或者说，人们通过国内资讯传媒、报章杂志那种随意性很大的翻译和介绍性文章所知道的消息，还带有颇多的片面性。事实上，日本的电子游戏业不仅仅造就了任天堂，造就了世嘉，造就了上百家年人均创利高达数十万美元的软件公司，而且它正作为一种战略文化产业屹立在人类面前。它将与电影艺术发生激列的冲撞，并由此衍生出一种新的视觉与听觉相互交融的艺术语言模式；它融合、吸纳其它文化艺术形式的力量来充沛自己；交由此建构了一座规模宏大的文化艺术之宫。对中国人来讲，这是一座迷宫。要想走进这座迷宫，除了技术之外更重要的是还需文化之水来滋润每一位历险者的心灵。

电子游戏是信息时代发展起来的一门新兴娱乐艺术。它的创作过程与制作方式采用了与电影生产大致相同的组织形式。一个游戏节目的制作工作，从立案策划到公司决策者的拍板定夺，编导的创意脚本到程序分析员的系统论证，到美工师的精细描摹到背景音乐和效果声的对位表达，均需要技术与艺术结合。在这个集体中，程序设计师与来自各个不同领域的艺术家们共同耕耘，联手合作，用辛劳的汗水浇灌这棵根植在电脑文化沃土里的艺术之树。

众所周知，在世界范围内，电影市场日见低靡，令影业人员面对过去百年辉煌而不堪回首。与此相反的是，电子游戏的消费人口却异军突起，并成为当今文化领域一股不可小视的新生代（从根本意义上来讲，这是文化选择的变迁）。受这种形势的影响，国外许多艺术家以及旧有的文化产业公司都很识时务地在这块园区有所动作，有的甚至大展拳脚。去年，美国《时代》周刊曾以《好莱坞玩上游戏机》为题，用大量篇幅介绍了好莱坞已全面卷入游戏世界的境况。而在日本，一些文化艺术界的知名人士参与游戏节目的制作也已是见怪不怪的普遍现象了。透过这些已日益明朗化的现象，人们不难把握电子游戏今天和明天的走势。

事实上，从电子游戏进入商业化轨道的那一天起，聪明的设计师就深深地懂得如何得用大众的嗜好与审美来发掘世界各国的文化宝库。如何利用卡通明星、民间人物、历史人物、乃至于当代名人来再塑其身；如何利用简单的因果链来编构故事，并营造出疑云重重的悬念；如何利用大量的资讯来展现决策与韬略上的审美意味；如何利用0、1这两个数字世界里最简单代码去创造辉煌灿烂和无边的现实景观。

必须重申，这一切都是在文化岩层上的开凿，是当代文化的淘金热。

综上所述，电子游戏是一种以微电子技术为前导，以计算机、光盘、多媒体技术为核心、以酣畅淋漓的互动性为特质，以娱乐性为主体功能的新兴文化艺术门类。

要想尽快地发展中国的电子游戏产业，决策者必须开阔胸襟，更新观念，联合社会各界的力量，挟“游戏”以令诸候，这其中包括文化艺术界的积极参与，共创基业。只有这样，我们才能真正迎来中国电子游戏业如花似锦的明天。

【1995.05】

■对于三十岁以上的人来讲，恐怕是用印刷物培养起来的最后一代人
■由于电子游戏的缘故，个人参与意识正处于紧急上浮期
■对电影业的西风瘦马用不着大惊小怪，这是文化选择的正常过渡

参与者的理想天国

■文/星河

法国文学大师维克多·雨果曾在《巴黎圣母院》中颇为痛心地指出："印刷业枪毙了建筑。"的确，在《巴黎圣母院》之首的时代，建筑曾是艺术的象征，建筑物内外众多的雕塑——甚至建筑物本身的造型——都成为艺术家们的签名而被永久保留下来，那时的每一件艺术品都是孤傲的、特定的、独一无二的。而随着印刷业的出现和兴盛，大量可复制的产品开始充斥文化市场，使得人类文化进入了一种没有原件的工业文化，当然也就不再存在什么艺术式的建筑了。但毋庸置疑，必须把这看作是人类文明的一大进步。而进入本世纪以来，印刷业也无可避免地遇到了一个强大的新兴对手，那就是在世纪之交所崛起的影视业。而随着电视逐渐深入到每一个家庭，印刷业更显出衰落的趋势。在如今这个"快餐文化"的时代，仍在啃经典名著的人恐怕已经比过去要少得多了。但是决没有理由认为，由电视培养起来的一代就一定不如由名著熏陶出来的一代，因为每一个时代都有其独特的教育模式和社会准则。

然而，人类对信息摄取和身心娱悦的要求是没有止境的，影视业决不可能成为这条道路上的终极端点，它正在受到来自电子游戏的强烈冲击。甚至可以说，未来的影视业将是电子游戏的天地，因为电子游戏使游戏者具有一种强烈的参与意识。君不见那么多的电视大赛受到了广泛热烈的欢迎？这正是因为它提供了一种参与的机会——场中观众和场外观众的共同参与。

在传统的影视中，观众只是被动的观众，只能随着主人公的前进而前进。虽然有时候紧张的情节和动人的故事也能够把观众的心抓住，但观众还是不可逆转地跟随着导演在走。而电子游戏则不然，从一开始观众就必须给予足够的参与——甚至不参与游戏就将无法进行下去。

你必须英勇果敢，你必须绞尽脑汁，你必须不怕牺牲。在一个陌生的环境里，你要不停地开动脑筋，与对手斗智斗勇；你要拥有无私的献身精神，从困境中救助同伴；你尤其要具有一种大无畏的战斗意识和身负重任的使命感，自始至终努力消灭敌人——当然有时候也需要机警地躲避敌人，最终克敌致胜。就像《时代》周刊对科幻电影《星球大战》所评价的那样，你将像天行者卢克一样，"挺身而出斩妖屠龙，拯救公主，寻得圣杯。"在这里，你就是卢克，你就是史泰龙，你就是施瓦辛格，你就是你心目中所一直崇拜与羡慕的偶像和英雄。你——就是主人公！

的确，每当我读罢无辜少女遭人劫持身陷图圄的游戏片头就禁不住热血沸腾，每当我面对如凶神恶煞般扑来的敌手一种强烈的恐惧和孤独便不可遏制地袭上心头，每当我看到无情的子弹正欲击中总部我总是奋不顾身地前往捍卫甚至不惜牺牲自己的生命去挺身抵挡，每当我不幸被对方枪手击中在满屏鲜红中聆听那凄楚的音乐时总是心生无尽悲凉仿佛自己真已命殒荒漠。

当然，游戏中的故事也有其一定的固有形式，但由于你的出现，它的形式将发生重大改变。因为有了你，囚禁少女的魔窟才能被揭露，凶狠邪恶的鬼怪才能被消灭，冷酷残忍的枪手才能停止其无法无天的恣肆横行；因为有了你，游戏的故事情节才能得以继续发展。而如果你是一个不称职的演员，那么它就会在一个很精彩的段落不合时宜地打出一行"GAME OVER"，使同时兼做观众的你深感抱憾不已。

由此可见，未来的影视业必将经历一个观众参与的影视时代。尽管我们现在并不能完整和准确地预测那将是怎样的一种参与形式，但今天的电子游戏肯定会成为这一时代的开路先锋。

"诗人应该通过作品建立一个自己的世界，"我们可以借助诗人北岛对诗人世界的这段评价来描述电子游戏，"这是一个真诚而独特的世界，正义和人性的世界"同样的，它也是一个只有靠超人的智慧和能力才能跻身其向的世界，是一个强手如林必须奋发进取勇往直前的世界，是一个令众多参与者梦寐以求的理想主义世界。 [1995.08]

功夫在“玩”外

■文/黄明

古人云：“功夫在诗外”，大抵是说写诗作词需有广泛的社会生活体验和丰富的知识，而不能闭门造车、一味地为赋新辞强说愁。如今看来此话也适用于电子游戏迷。电子游戏从本质上而言是对我们这个物质和精神世界不同程度上的模拟。一个游戏迷倘不具备一定的知识水准和生活体验，便不可能真正完整地深入到电子游戏的精髓中去体会其博大而隽永的广泛内涵。某位世界著名的小提琴大师在中国一些音乐学院讲学后，在称赞中国学生娴熟的小提琴技巧之余，曾不无忧虑地指出，这些学生在演奏中缺乏对音乐内涵的深层次诠释。究其原因，这些学生们从音乐小学到音乐中专、大学，接触的主要内容除了音乐还是音乐，其它科目的学习及课外生活的安排被放在较次要的地位。这样，他们对音乐的理解自然缺乏生活经验和社会阅历的丰润。换句话说，这位小提琴大师实际上是在表示“功夫在琴外”。真正深入的电子游戏迷们能从自己丰富的知识和阅历出发，在电子游戏中体会到其文化性和艺术性，体会到我们这个现实世界中的喜怒哀乐，体会到和游戏设计者理念上的交流和彼此的会心一笑，这才是游戏迷真正的“品味”。

不防先看一下 RPG。在以 SFC 等家用机为主的游戏厅里我们往往发现许多来玩游戏的普通社会青年对 RPG 毫无兴趣，他们宁可坐几个小时玩《PERFECT ELEVEN》或有汉字指令的《三国志》系列——当然更多的游戏迷仅知道玩对战游戏。分析其原因首先当然是语言关。不懂英、日语的游戏迷因无法领会 RPG 中大量对话讯息，多半无法将大量美、日版 RPG 进行到底，更不用说了解整个故事流程。RPG 实质上和小说、电影一样，不仅向游戏迷展示完整丰富的情节，而且还塑造了许多吸引人的性格鲜明、有血有肉的角色形象。《FINAL FANTASY Ⅵ》虽然有曲折的情节、多人物多线路多结局的结构发展、美丽细致的质感画面和雄伟的管弦乐背景音乐，其真正为世人称道的仍是其对十多名性格各异的角色的成功塑造。《FINAL FANTASY Ⅵ》中爱情、友谊、骑士风度等都由性格鲜明的角色们在战斗历程中表现出来，并在善与恶和生与死的最后较量中得到升华。

有些文章竟以“不懂日语的人偶尔也能打穿 RPG”为由否定 RPG 的故事性，这大概只能是该文作者“吃不到葡萄说葡萄酸”的无奈自嘲吧！更有些文章以“总是与恶势力决战”为由否定 RPG 的趣味性，其实人类历史上绝大部分小说、影视、戏剧等有几个不是这样的内容？善与恶、生与死的斗争从来就是人类社会的永恒主题。

再谈 SLG，由于许多日版 SLG 采用大量汉字指令，中国游戏迷对 SLG 的青睐要远胜 RPG。在这类游戏中游戏者亲自扮演叱咤风云的历史人物，以其雄才大略重塑历史。显然对中外历史一无所知的游戏者是很难被这类游戏深深吸引的。中国游戏迷最喜爱的游戏当然是三国系列，因为即使是文化不高的人也从小对刘备、关羽、张飞熟悉之至。可见 SLG 本身蕴藏着深厚的历史文化基础，只有游戏者的自身历史文化修养与之产生共鸣，才能真正地迷恋上 SLG。熟悉历史背景的玩家对游戏的认同感和对角色的亲切感与缺乏历史知识的游戏者大不一样，得到的满足感自然也相差甚远。

至于经营类及育成型 SLG，也同样对游戏者的素质提出了一定要求。在象征性颇强的个人电脑版或 SFC 版《SIMCITY2000》中，身任市长的游戏者不仅要从事地面上的城市和市政规划建设，还要进行地下基础设施的施工；不仅要考虑能源、工业、商业的发展，还要考虑卫生、教育、治安和文化娱乐设施的建设管理；不仅要考虑税收调节，还要发放债券……其复杂性值得专门从事市政规划的设计师深入研究一番。倘若游戏者丝毫不知道对城市规划建设的一定要求并缺乏综合协调的能力，恐怕很难在这一优秀游戏中找到半点乐趣。

另一些飞行或驾驶的 SLG 也不例外地对游戏者的阅历和广泛兴趣提出一定的要求，在影片《TOPGUN》中欣赏过汤姆·克鲁索精湛演技和令人惊叹的特技表演的影迷多半会对诸如《F－14 禁飞区》这样的游戏产生极强的认同感。游戏中对各种雷达仪表的观察、对速度的有效控制、和敌机的空中格斗、对岛屿和敌基地的俯冲扫射、空中加



油、在航空母舰甲板上的起降等令游戏者身临其境，恍若置身于空战电影中与自己的战鹰同呼吸共命运。另一些优秀的汽车驾驶游戏则完全可以做为驾驶培训教材。如果游戏者对丰田、法拉利、保时捷、林宝坚尼一无所知，对F-1方程式和北京——莫斯科——巴黎拉力赛毫无兴趣，这些深受国外爱车人士欢迎的大量游戏将会变得极为单调乏味。

即使就普通ACT、STG等较追求外部感官刺激的游戏而言，由于今天影视文化与电子游戏已经不可避免地开始相互渗透，一个同时是影视迷的游戏者也往往较之普通游戏者得到更多的乐趣。《STAR WARS》系列，《TERMINATOR》系列《JURASSIC PARK》等游戏无不为这些同名电影的爱好者们所喜爱。以SFC版《SUPER STAR WARS》三部曲为例，这款游戏每版之间的过渡段均以动画演示并配合文字说明的手法将各版承上启下地有机结合起来，形成完整的电影故事情节。可是对于没有看过这部科幻巨片的玩者而言，这个游戏充其量只是简单的ACT、STG的组合，完全失去了给《STAR WARS》迷们带来的震撼。另一部SFC及MD均推出的《THE TRUE LIES》本身是一部平庸之至的作品，然而热衷于阿诺德·施瓦辛格在这部同名动作巨片中表演的游戏者却往往能饶有兴味地将这款游戏攻关到底。对这些游戏者而言，吸引他们的远不只是游戏本身，而是他们对施瓦辛格的明星崇拜心理和潜意识中对亲身体验这部电影的渴望。很难想象对施瓦辛格全无印象的游戏者会有兴趣将这款游戏进行下去。

中国体育爱好者中最多的大概是足球迷，于是以SFC版《PERFEDCT ELEVEN》为代表的足球游戏便在游艺室里经久不衰。玩这款游戏而入迷的许多人往往不是游戏迷而是地地道道的球迷。近于写实的画面、激动人心的现场解说、近乎完美的流畅动作基本满足了这此球迷们化身为巴西队或阿根廷队在世界杯赛舞台上争夺冠军的梦想。

综上所述，作为对人类社会的模拟，电子游戏能否在我国得到普及和健康发展，除了取决于知识产权的保护、取决于微电子和计算机产业的发展、取决于文化艺术管理部门和宣传媒体的理解和支持外，还与广大电子游戏爱好者的自身素质、品德修养、知识水准息息相关。如果许多游戏迷放弃了学习，把游戏中的升龙拳打到街上去成为生活中的"街霸"；如果许多游戏迷沉迷于"限制级游戏"而不能自拔；如果许多游戏迷干脆将电子游戏机变为赌博工具弄得倾家荡产；如果作为游戏迷的社会群体展示出一种粗鲁颓废、缺乏文化和道德修养的形象，那么电子游戏遭到非议和禁锢也是在所难免的。水能载舟，亦能覆舟。在美国教育子女的权威杂志《PARENTS》中我们可以读到向年轻父母推荐的给小孩子玩的SFC和MD游戏软件，他们认为对孩子而言"工作就是游戏"，只不过在玩电子游戏时要注意保护视力罢了。而在中国的游艺室门上——哪怕是以SFC为主的智力型游艺室门上——我们只能看到"未成年人不得入内"的牌子。除去一些矫枉过正的疑虑外，这难道不还不足以引起我们对电子游戏内涵和游戏机爱好者自身修养素质的深思吗？

【1996.01】

围棋 小说 游戏

■文/流马

在有考据癖的国人看来，我们伟大的祖先发明了不少东西，游戏想来不该是例外。别的不谈，流传至今长盛不衰的围棋据说是四千年前就有了的。晋张华《博物志》载："尧造围棋，以教子丹朱。或云：舜以子商均愚，故作围棋以教之。"

春秋战国时，围棋与一种叫"六博"的东西一起流行于世，故有"博弈"之称，彼时它还只是士大夫阶层的游戏。到了明清两代，围棋已在民间十分普及。今日，围棋可谓风光无限，且不提中日韩三国的几千万爱好者，单是欧美已有一些大学将围棋列为必修课。围棋对弈系统进了INTERNET网，而"博弈论"成为时下当红词汇。

于是人们说围棋是一种艺术。诚然，它博大精深又有着丰富的文化内涵，不过看古人经常留下这样的诗句："青山不厌千杯酒，白日唯消一局棋"、"手谈三昧走珠圆，游戏三千与大千"——一付随随便便、率性而为的样子。按现代运筹学家的观点，棋类、扑克、商业投资、集体谈判甚至热核战争都被作为"游戏"对待——某种通用的策略对它们

都适用。美国的杜威·科内尔博士称围棋是“反映东方人思维原则与特点的战略游戏”，这大约可以说是客观地反映了围棋的本来面目。它“上有天地之象，次有帝王之治，中有王霸之权，下有战国之事”，俨然是古老的模拟游戏。围棋起初的功用是提高智商，现今不少家长让孩子学棋也多是为此。其寓教于乐的特点似乎证明这是一种很好的游戏方式，不过要命的是：它太吸引人了。古人形容为“废事弃业，忘寝与食，穷日尽明，继以脂烛”，还给它起了一个不大好听的别称“木野狐”。毫无疑问有人看不惯了，很义正辞严地说：“……然其所志不出一枰之上，所务不过方划之间。胜敌无封爵之赏，获地无兼土之实。伎非文艺，用非经国，立身者不阶其术，征选者不由其道……”确实，国人自古重视安身立命之道，对那些看上去无功利方面实用价值而又耗时费力的事总是颇有微词。然而还是他们，游戏翰墨、博拊笙簧、把玩金石、集趣成癖，沉溺于闲暇自娱。林语堂先生就此曾感慨道中国人是世界上最爱玩也最会玩的。因为相对于世用行为的“形役”之重，风雅自任的游戏可说是“生命中不可承受之轻”了；而追求对精神的满足，赋予人生真实快乐的观念，实是中国文化的重要特征。正因如此，还由于围棋难以抗拒的魅力，那种义正辞严的声音成了历史长河中的风过耳；而后来象唐伯虎这般的顽皮才子“日长全赖棋消遣，计取输赢赌买鱼”，浑不正经却再无人说三道四。

在《金瓶梅》、《儒林外史》等小说中，展现了当时形形色色的人们对围棋的爱好。至此思维一短路，便想谈谈小说。

拉伯雷的《巨人传》中，充满了荒诞而可笑的场景。如巴努什一边任羊贩子淹死一边用动人的口才赞颂来世的美好生活。这是在十六世纪欧洲令人窒息的教会统治下出现的游戏笔法。第一代欧洲小说的幽默影响了后世的许多小说家，从塞万提斯的《堂吉诃德》到拉什迪的《撒旦诗篇》，小说家都在做着这样的事：为自己发明规则，做自由自在的游戏。

据专业人士说小说的真正成熟要从《包法利夫人》算起，不过对于读者来说小说是否走出戏剧性并不那么重要。无论是不可思议的巧合、富于色彩的冲突，还是对日常琐屑的精细描摹，读者是通过小说去体会另外的生活，去读解人存在的各种境况。阅读小说的体验因人因书而异，有时甚至难以名状，但多少与玩 RPG 有相似之处。现在不少 RPG 即脱胎于小说，或是采用与小说类似的情节设计。有人说读小说不象玩游戏那样有身处其中的“入戏”感觉，其实不然。譬如昔日若干痴心女子读罢《红楼》，或患上莫名的相思病，或顾影自怜不思茶饭，在玩家眼中便是典型的“RPG 中毒症”。如此例子不胜枚举，但游戏在情节的演进中能给人一定的自由选择，这是小说很难相比的。

小说问世后总是要面对文学批评，从文学史上（尤其是这个世纪）看，这种批评很大程度上带有一种审判色彩。卡夫卡的《审判》中那位 K 兄稀里糊涂地接受了一场审判；而那些人之所以审判他，只不过是因为他们能够审判……现在一种“随时准备判断的热忱态度”（昆德拉语）大概由于简单方便，已被延展到各个文化领域，它到底会造成什么影响呢？

话题到此不得不匆匆打住了，因为聊聊围棋、小说和游戏只是思路的简单串接，多说无益。姑且用小说家斯威夫特的一句话结尾：“男人、儿童和其他动物的大部分娱乐都是一种对战斗的模仿。”这可说是关于游戏的名言罢。

［1996.07］

傻瓜电脑 与 电脑傻瓜

■文／乐水

正逐渐走进普通家庭的电脑，因为笼罩着高科技的光环，很多聪明人面对它也难免“犯傻”。怎么办？于是有了一系列的“电脑傻瓜产品”。确实，要想让电脑迅速普及，电脑产品应该越“傻”越好。但使用电脑的人是不是也越傻越好呢？

现在确实流行着这么一种说法：学电脑只要会点简单的操作，打打字就成了。我们姑且称之为“基本操作论”。甚至有人据此主张取消中学课程中计算机程序语言的教学内容。

于是有了下面几段故事。

我以前在一所学校工作，为了解决学生考试成绩排序问题编了一段小程序。每当我在学校微机室的电脑上调

试程序时，就常有人关心地问一句："打什么呢？"

电视中，记者访问某先进单位，见到一台电脑，于是指着电脑问："你们这儿都谁会打？"单位领导自豪地答曰："我们这儿的人都会打！"

用不着多解释，他们说的"打"，打字之谓也。在他们的脑子里，电脑就是打字用的。

还有一个更让人哭笑不得的例子。在电视台的一次电脑产品现场咨询会上，有观众打电话问："品牌机和兼容机哪个好？"主持人却把观众的问题解释成"一些品牌的电脑兼容性怎么样"。大概是为了使问题更具体化，她还举了个例子"比如'苹果'这个品牌，它的兼容性怎么样？"稍有点儿电脑产品知识的人都知道苹果电脑与一般说的兼容机根本不具备兼容性上的可比性。被请来回答问题的电脑厂商代表只好去解释"兼容机"的含义。可主持人仍"穷追不舍"，继续追问"苹果机的兼容性怎么样"我当时实在不"忍心"看，换了频道，因此不知"下文如何"。

学校，乃是"传道授业解惑者"聚集之所在；电视台，更是肩负着传播知识使命的大众媒介。他们的电脑知识尚且如此，别人跟着一道主张"基本操作论"也就毫不奇怪了。当年秦始皇"燔百家言以愚黔首"是为了秦王朝的江山能"二世三世至于万世，传之无穷"。今天，在这种努力培养电脑"傻瓜用户"的"电脑愚民政策"背后，我似乎总能隐约听到某些电脑商家的窃笑。"买的不如卖的精"，半个小时教会你操作电脑（这培训可是免费的），剩下的什么硬件升级、软件更新都交给我好了，您只要掏钱就成了。反正你的电脑知识越少，我赚钱的机会越多。

做买卖的为了赚钱而进行商业宣传本无可非议。关键是我们的教育，宣传机构是否也跟着一道告诉大家学电脑只要会基本操作就足够了。这可是直接关系着我们的下一代和大众舆论导向问题的！

写到这，不禁想到另一则消息：每当夜阑人静，美国都有成千上万的青少年神情专注地盯着电脑屏幕，希望能写出足以令他们成为比尔·盖茨第二的软件来。而且，他们之中，已经成长起来了新一代电脑奇才——INTERNET上占尽风光的 Netscape 公司创立者安德李森。

我不想多说了。老舍先生在《茶馆》中塑造的刘麻子曾得意扬扬地说："大英帝国的香烟，日本的'白面儿'，两大强国侍候着我一个人，这点儿福气还小吗？"如果若干年后，来咱们"电脑茶座"聊天的茶友也只好说："×国的操作系统，×国的工具软件，×国替我们汉化，几大电脑强国伺候着咱们中国人，这福气哪找去？"，那恐怕只能剩下自嘲的悲哀了。

【1996.09】

编辑人语：

迷上电脑游戏，人生的动力就是不一样。许多好似无奈的障碍，让 Game 一逼就散了，前路因而延伸。

从游戏步入电脑

■文／张军

不知从什么时候玩起了电子游戏。

起初是打坦克，那四四方方的小东西，挥舞着长长的炮管，开动起来"隆隆"作响，听在耳中象仙乐似的，不知不觉就迷到里面去了，于是不眠不休，彻夜操劳。

后来玩得不行了，一闭眼，全是四四方方的小东西在爬来爬去，举手投足间总会带出一阵"隆隆"的声音。于是痛下决心，今后绝不再玩。此后倒也真没再玩过打坦克……玩起别的游戏了。从任天堂玩到世嘉，从街机玩到电脑游戏，经历了几许风雨寒暑，体验了许多的悲悲喜喜。

玩游戏玩久了，有时自己也糊涂，搞不清是你在玩游戏，还是游戏在玩你。自己的"人"眼看着被对手逼得奄奄一息，纵然你对手柄狂使"鹰爪神力"，可屏幕上的人依旧不温不火，慢条斯理，真是"皇帝不急急死太监"。这样的事见多了，慢慢也就知道了，原来游戏中人物的动作，取决于主机中的"CPU"这样一个小小的东西。于是知道什么是运算能力，什么是字节字长，什么是分辨率……玩的游戏也从八位向十六位、三十二位逐步升级。

要说电子游戏的最大功能，那就是它会帮你营造梦想。上至天文地理、国家社会，下至三流九教、鸡毛蒜皮，电子游戏都能一骨脑地编进去，妙就妙在它就是让你明明知道这不过是一个早已被设计好的圈套，却还是自己去钻牛角尖，还真让你以为一切的诞生都由你而起，于是满脑子

膨起的都是满足、成就、欣赏……幸亏两千多年前的道家学派的先贤们已不会知道后人有了电子游戏，不然他们定会为这样一个令人痴迷的东西死不瞑目。

可也真是的，有时玩着着就悲喜交集，老是将自己一生的命运起伏都寄托在游戏中的一个小小的人物身上，与之同生同死，同喜同悲。玩着玩着，就分不清自己与游戏中的人物了，满怀的都是喜悦、忧愁、欣慰、伤感等等等等复杂交错的情感……其实，玩到这种境地，玩的已不是游戏，“玩”的是自己的人生。

也有时候，玩着玩着就不由你不怒火中烧，眼看着好好一段中国的悠久历史与灿烂文化，却偏让外国人搞得黑白混淆，面目全非。居然还被一些人，特别是有些中国人将其奉为“经典”，想想就有气！可也难怪，如果就是这么懈怠，只会喋喋不休地争论，自己的文化自己不去发扬，不被人糟踏了才怪呢。这样的经历多了，心中总不免会升起一种强烈的愿望，“何不自己编一个……”从那时起，自己就开始真正步入另外一个天地——电脑！

初学电脑，从游戏开始。

从朋友处借了个游戏回来，起初的水平真是说来羞愧死人，连“拷”都不知是怎么回事。虽不至于真把游戏放到锅里，下面生起火来，倒也离此不远。后来终于搞明白了，于是游戏源源而来。有关游戏的一切，什么文件名称的含义，游戏与内存的关系，游戏与硬件的配置，游戏的驱动与设置，等等之类，都了如指掌，至于操作系统，别人学 DOS、WINDOWS 要花上成年累月，可我只用了不到十天，而且已是得心应手，进步真可谓神速。倒不是我真下了什么苦功，死啃硬背，那是游戏逼出来的。面对着一个被别人吹得天花乱坠的游戏经典，你不玩行吗？运气好了，找出个什么 EXE 文件或 BAT 文件乱敲一通，也许就真进入了游戏，可以玩了。运气不好的，给你个一片漆黑，让你一次又一次地重新启动，或者干脆蹦出一大堆不明所以的字母来，让你狂翻词典……等到终于弄明白是内存不足，驱动程序错误，文件数据错误…… 可折腾半天还是玩不了。这时不由你不花点功夫，或请教专家，或潜心钻研，如此这般。等你真把游戏给玩出来了，什么计算机名词术语，DOS 命令、工具软件的使用，系统软硬件的设置等等纷繁复杂的东西，你也就明白了一大堆。偶尔在游戏中碰上个病毒，这更是让自迅速提升等级的法宝：“塞翁失马，焉知非福”，虽不免要损失点东西，可却让你把机器里里外外都搞了个“门清”，这可是一笔不可多得的财富。凡此种种，诸如此类，你的从游戏而来的电脑水平也就日新月异，迅猛提升了。

真正体会到电子游戏中所蕴含的深意后，我觉得自己这才开始真正步入了电脑世界的大门。电子游戏从本质上来说不过是一种供人消遣，打发时光的东西，可当它同一定的文化背景相联系后，却无形中具有了启人智慧的特点，从而使得“寓教于乐”这样的形式在电子游戏中得以实现，所以当别人知道，我们喜欢并学习电脑是因为玩了电子游戏时，这也就不足为奇了。

当理想与信念终于能够在电脑中一步步实现，当自己终于能够昂首阔步地迈入电脑这座神秘宫殿的大门时，自己心中的喜悦真是难以言表。我知道，还有许多的人在走着一条和我相同的道路——从游戏步入电脑。 [1996.09]

“自由”的代价

■文/梁华栋

一看这个标题，想必你已经猜到我是个《银河飞将》迷，而且可能“中毒”颇深，其实还不止如此。很长一段时间里，自己的夜晚往往是伴随着电脑通宵达旦，以至于今天意外地早早休息，六个小时内竟醒了两次，看来我又可以“早早”起床了。

作为一个电脑玩家，生活的确不同于一般。

真正的电脑玩家大多口袋里留不住银两，当然这并不说明他没有一定的收入。电脑虽然总在降价，但更好的东西也总是在不停地出现，这就足够你应付的了。记得多年以前自己还在玩 APPLE Ⅱ的时候，升级 PC 的呼声正一浪高过一浪，以至于电脑界对 APPLE Ⅱ的忠诚度大减，要不是恰好搜罗到大量的 APPLE Ⅱ软件来抵消 IBM PC 的诱惑，当时我就得倾家荡产。即便如此，高中时的我仍是班上最拮据也最富有的家伙，唉，想起那段青涩的经历心头就……大学里终于有了公共机房，于是每日里少不了去转一转，尽管机时费并不贵，但聚沙成塔也让我的饭票时常短

缺。有时自己也在想，这小半生可真被电脑害苦了！一转念又哑然失笑。真是的，没有了它，你才真的失去了最精彩的世界哩。

因为电脑的缘故，人生的态度也就开阔了许多。以前集邮常说万物容于方寸之间，迷上电脑才发现电脑是真正包容了整个宇宙与人生。各种应用软件将传统的教室、公司、厂矿、实验室集于荧屏；电脑游戏里你可以纵横天下挥洒豪情；Internet 把整个世界装进了你的房间……就在这坐拥天下的时刻，你还有什么放不下的呢？以前总是无法理解，为何那些成就卓绝的人大多不问衣食冷暖？现在自己虽离他们还很远，但也真的了解到追求时的忘我境地原来竟是如此。就在不知不觉间，嘻笑怒骂我自得，世态炎凉我尽知。于是乎你看问题时也许要比别人仔细因为你常玩电脑游戏；你的忍耐度也许比别人高出百倍，因为你每日里要经受数小时的电磁辐射还少吃两顿饭；你的睡眠时间往往比别人少，因为一坐到电脑前时间就跑得飞快而早上八点以后你还得上课上班……

电脑是个有我没她(他)的伙伴，当然它还会带给你很多不常见面的朋友。看到杂志对游戏作者的访谈，他的最大愿望竟然是“征婚”?！以电脑为爱好乃至工作的人，如果不能找到现实与虚幻的平衡点，这种悲哀也许不会是个例。所以呢，好不容易从电脑里挣扎出来，自己就倍感朋友的意义。想想在学校的生活中三五好友结伴同游电脑世界，那种乐趣岂是平常言语所能描绘？真的到了一个人的时候，就算 PENTIUM 在旁也兴趣索然，哪还谈得上什么灵感与动力？所以，把电脑当作一座桥梁，让更多的朋友与你一起走上未来之路吧，毕竟珍惜生活珍重生命才是我等新人类的本来面目。

用电脑改变生活，这也许是很多人的梦想。然而当电脑真的改变了整个生活，你在不经意中把家人、朋友、工作、健康都置于脑后，把金钱、时间乃至生命中的快乐与悲伤都寄托给电脑时，你是否知道自己正在付出超人的代价？

关于这种代价的是非，似乎谁也说不清楚。投入地爱一次，过把瘾就死，影视、歌曲里的演绎还真让人浑身发热。尽管大多数人无法做到轰轰烈烈地走过一生，但身体里的肾上腺素积累多了就不免需要挥发一些。而平凡生活里也就有了“不平凡”的事。 【1996.10】

我们不可能有三条命或更多

■文／星河

让我们从简单的游戏开始说起。

还记得《大富豪Ⅱ》开局可带多少身家吗？阿土仔、戴安娜是 25000，其他人为 27500 或 30000，最高的约翰乔是 35000。但你相信吗，就凭这点资产起家，不通过《整人专家》之类的帮助，能把总资产玩到 1500000000——别数了，15 亿。

这并不夸张。事实上笔者“阿土仔”与玩友“戴安娜”的“总资产值”均逾 10 亿，首位数字在“财产查询”表中已不可见，平时路过银行存取更不必说，手指微动数额便超出显示。大概是由于整个社会经济的发展，连带着苟活的“金太郎”也活得有滋有味，总资产居然也过了千万。其实这局尚未结束，可“戴安娜”资产一过 15 亿，电脑就自动强行退出，也许它实在不能再容忍了。

这一局面是如何出现的呢？很简单，在股市里抢短线。按理说《大富豪Ⅱ》要求股市“涨跌”值转红时买进方能赚钱，金太郎之流即是这么做的——老老实实炒股。问题是《大富豪Ⅱ》不能控制骰子点数，并非谁想进市就能进，欲为股市顺民却没门儿。那么也好，《大富豪Ⅱ》股市自有弊病：它无破产股一说，最低股价不过 10.00。因此不管牛市熊市，见 10.00 就大量买进。不管对手怎样使“黑卡”，大不了下次进来还是 10.00；可是要涨的话，那么要涨到 20.00 就能赚一倍，涨到 40.00 就是翻两番。粗看起来没什么，基数一大进项可就不菲了。股市一次买卖限额 50000 股，10.00 一股总价就是 50 万。带着 1 亿进去，就得不停地拨动鼠标 200 次！这还没把 10 亿都取出来呢，否则股市会发疯的。

《大富豪Ⅱ》的本意是想告诉人们房地产是生存和发展的保障，可依上面的经验，就是寸土不据也没什么可怕，股市的收入足以支付大厦林立的旅费。

可见，游戏往往未必教授我们真实的经验。笔者在游

戏中几次设想，假使这不是游戏我将如何暴发？而事实上真要这样我会赔死在股市里面。

我们仍旧谈论简单的游戏，说到本文的题目上来。

这一数据是从传统游戏说起的。在早期游戏中，游戏者一般都有三条“命”，往往是三条命结束之后，屏幕上会打出“GAME OVER”。三条命，给了我们足够的犯错误机会，无疑是对游戏者无意失误的一种宽容。但它同时也给了我们一条不良的经验：在实际的历险中，至少也有两次无害死亡的机会。而实际上，即使我们并未进入大机器布置的魔窟，没有前往二战时代的战场，更不可能亲身进军宇宙空间，单是马路行车，就有可能因此而盲目高速驾驶。

现在我们来谈论一些新型的游戏，比如那个著名的《仙剑奇侠传》。

玩“仙剑”有如在读一部脍炙人口的武侠小说，而游戏者就是那个从身无半点武艺的楞头小伙成长为大英雄的主人公。它较同类游戏更优之处在于开篇没有冗长的介绍，而是把所有线索融在游戏当中，如果不仔细注意人物对话和搜寻物品，就会不知所云和无所适从，有时还会像小说所描写的那样，在某一场合突然想起过去好象哪位前辈对自己说过应该如何行事。

现在来说它的缺憾。像同类游戏一样，其主人公必须成长。但是，如何完成这种成熟过程呢？依靠经验值。主人公每打一个胜仗，经验值就会一点点提升；积攒到一定程度，就能够学会一种新的招数。而这就好比告诉我们，经验是一种看得见摸得着的东西，它可以立竿见影地获得，有时候甚至能通过其他渠道暴涨。最著名的莫过于众所周知的《疯狂医院》，“实习生孟谷”可以终日闲逛，病人不看急诊不管考察不去单靠溜须拍马请客送礼而狂涨考核值（这还说得过去）和经验值（简直毫无道理）——当然同时还需不辨是非地狂夸同事，依次荣登住院医师、主治医师、主任医师、副院长乃至院长的宝座。女作家毕淑敏专门以针砭现实的笔调写过这个游戏。

事实上经验的获得是一个渐进的过程，并不是通过具体行为而必然增长的，心理学家认为，经验是通过感知觉和抽象思维的不断反复才得以完成的。这就好比人类的学习过程，我们并不只是在学习知识，更重要的是在学习一种思维方法。像某些科幻小说所写，把所有知识都注入人脑，就能培养出一名博学的大师，纯属无稽之谈。事实上学习本身也是一种“学习”过程。比如我们所学习的数学虽然极为抽象，而且许多内容在将来的工作中未必会使用到，但学习它却能培养和锻炼我们逻辑思维的能力。

当然，传统的改变是依赖技术的提高而逐渐完成的。在《大富豪Ⅲ》里不但可以方便地出入股市，而且出现了股息，甚至配给原始股。三条命的历史也在许多游戏中成为过去，在“仙剑”中只要倒下一次就会出现“胜败乃兵家常事，大侠请重新来过吧”的字样。而且“经验值”的出现恰恰说明游戏的设计者们已经意识到了这种学习中的“学习”，他们已经有意识地把简单的“过关”变成了“渐变”。相信在不久的将来，这种断续的“渐变”能够演变成一条真正连续的曲线。

〔1996.10〕

谁毁灭谁

■文/毕淑敏

应该像焚烧鸦片一样，销毁某些电子游戏。

我很爱看小孩子玩电子游戏，看他们沉浸在想象与参与的快乐中，星眼圆睁，十指联动，小小的身体在椅子上左右腾挪，俨然一场恢宏战役的领袖。

我的侄子才12岁，已在市里的计算机比赛中多次获奖，他很乐意在电子游戏方面做我的启蒙老师，讲解起有关知识，态度和蔼，诲人不倦。

有一天我看到他玩游戏时，屏幕上不时红光灿烂，花瓣状的绯红，像原子弹的蘑菇烟云，弥漫了视野……不由赞叹道：好漂亮的玫瑰花啊！

哂！玫瑰花！

小侄子不屑地对我撇嘴，悲悯我的少见多怪。

那不是花，是喷溅出来的人血。是我用电锯锯出来的，好过瘾，好开心啊……恰逢屏幕上血光冲天，小侄子乐得手舞足蹈起来。

我心一沉，随手拖来一把椅子，坐在侄子身边，看他如醉如痴地玩这款名为“毁灭战士”的游戏。

那游戏内涵并不复杂，只是无穷无尽的巷道，不时从隐蔽处窜出面目朦胧的“敌人”，你只需利用手中的武器，将对方消灭即可。武器有许多种，比如冲锋枪、激光炮、炸

药包等等。依我的粗浅观察，威力都比电锯要强大，尤其适宜远距离作战。但小侄倒对传统的锯子情有独钟，当游戏刚开始，尚未找到锯装备自己时，急得抓耳挠腮，犹如没有寻着金箍棒的孙猴头。一旦电锯到手，便高擎此宝，所向披靡地冲杀过去，遗下一路血泊。

我不解，问：那么多的厉害兵器，你为什么废弃百家，独尊电锯？

战斗正值酣处，小侄来不及细答，激动地抛给我几个字：电锯痛快！

我穷追不舍，缠着要他详作说明，小侄叹了一口气说：你这个婶婶啊，怎么这么笨！用激光炮射死一个人和用电锯把人卸成八块，那痛快劲能一样吗？

我大骇，逼他把事情讲得更明白些。小侄只好忍痛割爱，暂停游戏，调出几幅图像，与我现身说法。

喏，婶婶，你看这是用激光杀人，手指头这么一按，轰的一声，敌人就化成一团烟，什么都没有了。虽说你能继续向前，可是多没意思啊！

用电锯那就大不一样了。它喀喀一响，风一样地锯过去，你就觉得自己特威风，特带劲，特有成就感，过瘾极了……小侄子连说带比划，调出一帧图像：一排肉铺挂猪头的钢钩上，颤微微悬吊着些支离破碎的物件。

这是什么？我老眼昏花，一时认不请楚，问道。

这就是用电锯裂开的人啊！，这是一条大腿，那边是半截胳膊，最右侧挂的是人肚子以下的半截……小侄子沉着地以光标为笔，在银屏上流利地滑动着，耐心地为我讲解。

我用手术刀解剖过许多真正的尸体，但这一瞬，却在模拟得并不非常真切的图像面前，颤栗不止。

你用电锯将它们杀死，可它们究竟是谁？我问小侄。

它们到底是谁，那要看我玩游戏时的心情了，侄子到底是小孩，并未发现我的恐惧与震怒，依旧兴趣盎然地说下去：要是哪天老师批评了我，我用电锯杀人时想的对面就是老师。要是同学跟我吵架，我想杀的就是同学。要是我想买一个东西，我妈不给我钱，我就假装对方是我妈。要是我爸因为我考试成绩不好，不给我卷子上签字，我就把电锯对准他……婶婶，你怎么啦？脸色为什么这么难看？侄子不知所措地停止了传授。

责任不在他。我竭力控制住情绪，力求音色平稳地说：就因为这些丁点小事，你就起了用电锯杀人的心吗？

小侄子愣了一下突然笑起来说，这个游戏就叫“毁灭战士”，它的规矩就是看到什么就毁灭什么，毁灭就是一切，不需要什么理由啊！

面对着这样的逻辑，我喉咙有一种被黑手扼住的窒息感觉，小侄是个乖巧的孩子，见我神色大变，半天不说话，就关了计算机，哄我道：“婶婶不愿听我说杀老师杀爸爸妈妈的话，下次我用电锯时，不想着他们就是了。再杀的时候，我就把它们当成一个外星人好啦！”

毕淑敏也许是当下走红的女作家中经历比较丰富的一个，她 1952 年生于新疆伊犁，后随父母迁入北京，1969 年当兵到西藏。从事医务工作 20 余年后，她于 80 年代开始专业写作，后在鲁迅文学院获得了文学硕士学位，现为国家一级作家，共发表作品 200 余万字，曾多次获奖，著有《毕淑敏文集》等。毕淑敏属于首批换笔的作家，早在 1992 年就开始用电脑写作，家中的电脑也已从 IBM 的 286 升到了 Compaq 的奔腾。在与电脑打交道的过程中，她以作家的敏锐目光不断关注着电脑引发的种种社会现象和问题，其《电脑时代的灰色幽默》一文曾引起很多人的关注。虽不是游戏高手，但她也可以算作一位“业余级电脑游戏爱好者”，所以这一期的“电脑文化”栏目，我们特约毕女士给读者谈谈她对游戏的一些看法。

呜乎！

面对小侄那清澈如水晶的双眸，我真的悲哀已极。外星人与我们何仇？当另一时空的高级智慧生物，冲破千难万险，到达我们这颗蔚蓝色的星球时，迎接它们的将是地球人自我灌输的无比敌意，这是科学的悲哀还是人性的悲哀？当人类用最先进的科技将自己最优秀的儿女送往太空的时候，可曾设想到在宇宙的彼岸，等待他们的是鲜血淋漓的杀戳？

当然，游戏毕竟不是真实。但游戏是儿童精神的食粮和体操，它潜移默化循序渐进的力量，绝不可忽视。将残暴的杀人裂尸化为银屏下淡然的一笑，让孩子在游戏的过程中轻而易举地完成毁灭世界的欲望，播种无缘无故的仇恨，收获残忍与猎杀他人的快乐……这在幼童，是被迫的无知和愚昧；在成人，是主动的野蛮与罪孽！

我对小侄说，把这盘“毁灭战士”给婶婶好吗？

他吃惊道：婶婶要它做什么？莫非也要做一把“毁灭战士”？

我说：我要把“毁灭战士”毁灭掉。

小侄说：为什么？

我说：因为“毁灭战士”里，没有对这个世界的爱。

[1996.12]

“费厄泼赖”——游戏精神的反思

■文／冬石

前些日子，我在电话里向一位朋友不无炫耀地透露说，自己拿到了C& C的1.22升级片。出乎意料地，他的反应却有些不以为然，因为这个升级片修正了以前各个版本中大家费尽心血才挖掘出来的几个“秘技”，现在，什么隔空造物或是免费造兵之类的必杀技就不能用了。我在几秒钟的迷惑之后也就随声附和了这种不满，可过后却越想越不是滋味，脑海中竟不时涌起了因鲁迅先生文章而知名的这个令人费解的词汇。

噢，如果把它的英文原语“fair play”——意即“公平竞赛”——写出来，大家也许就更明白了。说真的，因为鼠标太“钝”，自己对这些秘技始终是心有余而力不足，在秘技无缘一试的情况下就不得不老老实实遵从游戏规则，以至日夜苦战中几乎是出于无奈地总结出一套行之有效的战略战术，每每不无得意地回想，成就感居然莫名地膨胀了不少，相信许多人都会有类似的游戏经历吧。

最大的游戏乐趣往往来自掌握游戏规律的过程。以各位还能记起的自己完成的第一个游戏为例，如果我没猜错的话，这个游戏应该是你费尽心血去绘图、练功、对话以及无数次的存档调档所堆积起来的游戏里程碑了。也许就从这个游戏开始，你具备了把现实的你培养成适应刀山火海、远古未来的无数个代言人的能力。我还真切地记得自己最早在玩《创世纪 I》时，英文的笔记、坐标纸绘的地图以及那些人物、宝物的名称与列表，好家伙，硬是把自己累了个半死，然而它却留下了几个永恒的影响：对英文的需求与喜爱，以及不懈探索的原则。多年以后重玩这个游戏，用GAMETOOL找到个人资料存储位址一改，唉，两个小时就结束了游戏，可是乐趣全无，更别提什么成就感喽。

游戏的真正乐趣在很大程度上是游离于游戏本身的。有时候，游戏中就有一些莫名其妙的东西在吸引你，比如那种历经死地而后生的强者风范，或者是在战斗中与那些虚幻的队友分担危险互相照顾的温情。在《毁灭战士》的联机模式中，我最欣赏的也就是战友模式下共同浴血的一份责任感，这是调用IDDQD(《DOOM》无敌密码)无法体验的。如果不能脚踏实地地按游戏规则走，这至少会使你错过游戏中精心设计的一些妙处。

也许有人会说，嗨，游戏怎么玩是自己的事，您还是歇会儿吧！

没错，自己怎么玩是自己的事。不过我在担心，如果终有一天游戏变得不用“特殊手段”就无法过关的时候，各位还有谁会认为游戏该怎么玩是自己的事？事实上，就在你我所玩的游戏之中，迷宫、强敌、金钱等等人为的掣肘因素可谓屡见不鲜，这些已经在迫使大家四处搜寻秘技、动辄使用“整人专家”了。

分析个中缘由，游戏作者对于游戏因素的分析与均衡似乎越来越流于肤浅。我的第一感觉就是，现在的游戏大多不如从前的游戏耐玩了。为了延长游戏的可玩周期，偷懒的作者往往不是在挖掘游戏的本质内容上下功夫，相反却设置了三五步内必出一敌，路径地形繁复单调等等失败的游戏因子，而玩家在无奈之下(游戏时间毕竟有限)只有走上“改游戏”的不归路。

改过的游戏玩起来当然轻松，所以游戏玩家对于有关资料的需求也大大增加，这样一来就发生了链式反应。杂志报刊为迎和读者的需求而大肆刊登各类“秘技”，作为“值得改的游戏”似乎又成了一个游戏的知名度或成功与否的标志，于是游戏作者也不遗余力地在游戏中设计种种“值得”一改的刁难之处，高明的做法则是有意无意地设置CHEAT模式开关，更有甚者，不用秘技（这里是指在游戏进程中无法探索而知的内容）就会丧失某些情节！而对已经支付了游戏售价的用户来说是否不太合理？而藉此让大家广而告之的宣传目的也实在值得玩味。

游戏行为对玩者的现实行为有着不可忽视的影响。通过修改或是秘技所达成的不正当竞争手段，在多大程度上左右着各位待人处事的原则？这当然会因人而异，但有一点可以肯定，对于一个习惯于在游戏中倾向于超越规则的玩家，很难想象他在处理其它问题时会遵从公共规则。我想，被扭曲的游戏习惯可能会在潜移默化中将您不知不觉地改变，总有一天您会发现，唉，不改游戏居然玩不下去了?！这时您会怀念那段真正有所收获的日子，心里会说，请公平竞赛。

【1996.12】

再论"费厄泼赖"

■文/WL

时下，广大电子游戏玩家不知不觉分为两派：誓死不改，硬战到底又自鸣清高的"搏派"和与秘技、修改工具为伍而屡遭嘲讽的"狂派"。本人虽身兼两家，却实在不能容忍"搏派"的高傲无礼以及他们对广大"狂派"玩家的百般嘲讽，终于愤然提笔，撰此文以抒怨气。

Fair Play，是公平竞争，而在游戏中，玩家与电脑展开的本身经常就是不公平竞争。电脑对玩家以多欺少、以强凌弱的情景已经为广大玩家所司空见惯。大概在"搏派"看来这才是真正的 Fair Play。如果仅止于此也就罢了，可有些游戏的狂妄程度着实让人忍无可忍，如《三国英雄传》的最后三关，《运镖天下》里的马贼，《炎龙骑士团 2》中的空魔神……，当一级上将刘备被敌方捆绑手三击致死时，我不禁仰天大呼："难道这就是费厄泼赖吗？"既然游戏制作者让如此的 Unfair Play 来摧残我们的灵魂，那我们又为什么不能用自己的力量去营造出一个真正的 Fair Play 呢？

有人说游戏乐趣来自于掌握游戏规律的过程。"搏派"群侠就常以此为由嘲讽"狂派"为不懂情趣的门外汉，我以为不然。在游戏中发现对手的弱点，以己之长，克敌之短，是一种乐趣；充分展开想象力与智慧，去挖掘游戏程序上的弱点，利用它，再经过我们智慧的淬炼，从而创造出一条通往胜利的必胜之路，这又何尝不是一种乐趣？用隔空造物之术建沙包墙堵住敌军的千军万马；除役敌方坦克后顺利建造我方的移民城市……，这难道不能给我们带来莫大的乐趣吗？这难道不比处在襁褓中的基地被敌人的坦克"频送秋波"来得更加 Fair 吗？

当然，本人对那些终日在夹缝中求生存，经常敢于虎口拔牙的"搏派"高手钦佩不已。本人也曾（在毫不知晓秘技的情况下）力克司马一家，怒诛曹贼，也曾仗掌中炎龙剑，手刃空魔神。但我并不反对刘皇叔乘着 PCTools 的战车去恢复汉室，也愿意看到伟大的苏维埃军队在李果兆先生（编者注：FPE 整人专家的作者）的帮助下将盟军杀得人仰马翻。所谓大道通天，各走一边。我绝不会因为别人付出比我少的努力就看到通关画面而对他人心存嫉妒，找机会在报刊杂志上大放厥词。怎么玩游戏是每个玩家自己的事，旁人用不着在旁边指手划脚品头论足。其错不在玩家，而在游戏。真正的好游戏其乐趣应该在于它内容上的深意，给人以多方面的启发和多层次的享受。九十九级的李逍遥到最后也要为情而挥泪，腰缠万贯的航海家也买不到精彩的结局。其间苦乐玩者自知。

玩游戏，不过是一种娱乐形式。而终日缩颈藏头于三尺矮檐之下，时刻奔波在遍地荆棘之中，又有何乐趣可言呢？我们为什么要让取悦于自己的游戏反过来愚弄我们自己呢？这不是颠倒黑白，易客为主吗？既然我们是主，我们为什么要走在别人画好的道上呢？我们为什么不能让游戏按照我们喜欢的规律进行呢？的确，如果不脚踏实地地按游戏规则走，就难免错过游戏中精心设计的一些妙处。但这却会使我们步入由我们自己安排的世外桃源之中。正是所谓山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村。有没有试过资质 99 的主角学会双手互搏？有没有试过带着张三丰、任我行闯荡江湖？如果没有，那又有什么资格说修改游戏毫无乐趣？要知道，当你还在金轮寺反复进出以赚取那点少得可怜的经验值时，我的主角已经横行天下了。

众所周知，闻名天下的微软公司最喜欢标新立异，制订业界的规则。我们拿出开创性与革新性来在游戏中建立我们自己的规则又何尝不可？如果真如某些人所言，游戏行为对玩者的现实行为有着不可忽视的影响，那么在下倒着实为那些墨守陈规的搏派众使担忧，诸位如此古板呆滞的办事方法又怎能立足于当今瞬息万变的社会中呢？奉劝各位，不如及早弃暗投明，与我等共同建造属于我们玩家自己的真正的公平竞赛。

[1997.03]

游戏的“禁区”与误区

——谈爱国主义游戏的几个基本观念

■文/杨南征

对游戏业界一些人士谈起制作《长征》、《抗日烽火》、《淮海战役》一类反映我党我军革命斗争历史的游戏，往往会遇到种种回避之态。好心者或许劝慰：“还是做点古代的、中性的题材为好”。此间，大有“莫谈国事”之忐忑，少有宏我中华文明之慷慨。原因何在？看来改革开放到如今，人们对文革禁区的心有余悸还远未完全清除，电子游戏这个新文化领域里的新“禁区”，又被人为划定了。

禁区，还是误区？

为了弄清严肃革命历史题材能否制作成电子游戏的问题，我们(指金盘公司，编者注)于1996年8月专程登门请教了中央宣传部出版局和国家新闻出版署音像管理司有关领导同志，都得到了回答。当听说我们正着手制作《鸦片战争》、《八一战鹰》、《长征》等反映我国我党我军革命斗争史的游戏节目时，他们都以热情的言语鼓励我们早日拿出产品。在1996年10月由中宣部和国家新闻出版署举办的“全国少儿出版物成就展”上，我们带去了上述几部爱国主义游戏的演示版，受到中央领导同志和有关领导部门的赞扬。邹家华、李铁映同志甚至亲自手握鼠标器，体验《长征》游戏的操作方法。几乎所有的领导同志都认为用电子游戏反映革命斗争历史是一个很好的发展方向，应该大力扶持。面对革命历史题材游戏，一些业界人士的冷漠与中央领导同志的热情所形成的强烈反差，促使我们再次分析“莫谈国事”者的心态。看来“禁区”并不存在，存在的只是他们头脑中的误区。

误区之一：历史不能游戏

当去年天津四青年等对日本光荣公司《提督的决断》游戏采取抗议行动时，有人提出了“历史岂能游戏”的质问，犹如一发出膛炮弹，激起我们一片欢呼。然而思绪稍定之后，大家总觉得这话有点不太对劲儿。用电子游戏输出意识形态和文化观念，是近十几年日本和美国人的新发明。正在全力建设社会主义物质文明和精神文明的中国人，没有理由拒绝这项发明。如果说历史不能游戏，那就意味着我们也不能用电子游戏这种新的有效手段来传播自己的历史观，这无异于作茧自缚。其实，按照历史唯物主义的观点，历史发展有其必然性和偶然性两个方面。一方面，历史发展的总趋势有其必然性，人类终将走向科学、光明、进步。另一方面，某个历史事件、人物、时间、地点的发生，却存在着偶然性。历史发展总趋势的必然性，决定了严肃历史题材游戏设计不能逆历史必然而胡编乱造，如国外某些游戏公司那样让三国里任何一个无名小卒都能统一中国。把二次大战结局设计成军国主义横行天下，世界人民俯首贴耳。这种游戏不仅误人子弟，也被真正具有历史知识的玩家所不齿。如果仅在这个范围内说历史不能游戏，是正确的。但若把这个论断绝对化，不承队具体历史事件、人物、时间、地点的发生存在偶然性，就违背了马克思主义的唯物史观，使思想僵化。因为具体历史事件、人物、时间、地点发生的偶然性，给我们提供了游戏设计的广大空间。如果我们对这广大的设计空间视而不见，却在那里怨天尤人，就未免显得可笑了。

误区之二：游戏的多种结局会误导后代

学习历史历来有两种思维。一种是正向思维，即讲故事。回忆录、小说、戏剧、电影、电视等传媒都延续着这种思维。当听完前辈的故事之后，新一代往往提出“假如当初并非如此，事实又该如何”之类设问。这就产生了另一种思维——反向思维。以往的传媒无法满足后一种思维的需求。于是，孩子们提出的种种假设，时常被简单含糊的回答搪塞。计算机多媒体技术的发展，创造了交互式娱乐的新环境，提供了回答各种反向思维问题的条件。在科学证明的思路上，反证是推理的重要补充，有时甚至比正向推理更为透彻、深刻。电子游戏对多种非现实结局的批判不是说教式的，而是形象化的。试想，当孩子在《长征》游戏中亲身经历了数百次南下失败的碰壁之后，绘声绘色地向长辈讲述自己选择了北上之路成功后的喜悦时，这不是比简单地重复老一辈的故事要生动得多？更何况我们的党自成立至今走过不少弯路，谁能否认假如少走一点弯路，革命事业会发展得更好？其实，游戏中出现非现实情节与产生误导作用并不存在必然联系，关键在于游戏设计者如何看待这

些非现实情节。比如在《长征》游戏中出现了党中央和红军被国民党军“消灭”的情节，这并不意味事实本该如此，而只能说明这位扮演红军指挥员的玩家历史知识掌握得还不够好，应当进一步向毛泽东等革命家学习，争取能像老一辈一样，把革命引向胜利。

误区之三：青少年不能扮演反派角色

既然允许选择，当然就有扮演反派角色的需求。只准扮演正派角色而不许扮演反派角色，便只好守着人机博弈，永远也无法攀上网络对战的高台。反对者的推论是：扮演反派角色的玩家，会因其渴望反派获胜而站在反派人物立场上，最终成为反派人物的崇拜者。这种推论未免过于简单。扮演一个角色和崇拜这个角色是两回事。如果将其混为一谈，岂不堕入了反派演员都是五类分子的文革式谬论的泥淖？的确，青少年玩家的是非分辩能力还不足，不能绝对排除其中有人会思想出轨。但正因其分辩能力不足，才有让其解剖、研究反派角色的必要。毛泽东说过，不读《红楼梦》，就不知道什么是封建主义。扮演一个日本侵略军，则有助于了解其侵略理论的荒谬、侵略动机的可憎、侵略行径的来龙去脉及其野蛮惨酷。解放军为了军事训练达到更好效果，经常在演习中划出一部分指战员扮演蓝军。这有两层作用：一是蓝军为红军提供了活生生的作战对象，能够有效提高红军的谋略水平；二是扮演蓝军的指战员自身也因其仔细研究了蓝军的作战思想、编制装备、战术特点而变为“敌军通”，从而成为知彼知已的良师劲旅。青少年在游戏中扮演反派角色，站在反派立场上争取胜利，一方面能促使正派角色扮演者提高对战水平，另一方面也能使自身对历史上的正反两派看得更清楚，从而得到远比传统单向思维更全面的双向思维效果。

误区之四：严肃题材很难做得好玩

坚持这种观念的人士依据两个论点：一曰严肃题材不能超越历史事实，因而没有发挥创造力的想象空间；二曰中性题材可以超脱现实任意想象，趣味性更强。

这两个论点都忽略了一切文化产品都需要遵循源于生活，又高于生活的客观规律。无论严肃题材还是所谓中性题材，都不会脱离现实生活，也不能仅仅局限于现实生活。一方面，我们《忍者龟》、《雷曼》、《望达之星》之类卡通、幻想题材游戏里总能找出映射现实人类社会的影子。另一方面，《三国志》、《水浒传》、《项刘记》等历史题材游戏也从来没有局限在历史事实的范围之内。在符合绝大多数人所认识的历史发展总趋势的前提下，事实上游戏设计者总会有许多发挥创造力的余地。如在《鸦片战争》中，我们把抗英活动抽象为京城活动、战略指挥、战术对阵三个层次，允许玩家在各次战役的发展中改善武器装备，在玩法上创造了“统一计划、集体行动”的模式，兼有《三国》式模谋略和《命令与征服》式模拟的快感，在很大程序上增加了游戏的趣味性。又如在《八一战鹰》中，为了适合逐关提升的娱乐心理，我们将事实上与米格 15 完全相同的米格 15 比斯座舱内部设置略加变化，显得更为漂亮先进；在游戏结尾增加了未来幻想关的奖励。玩家在通关之后，可以尝尝驾驶 21 世纪国产歼 30、歼 40、歼 50 与美制 F700、F800、F900 作战的滋味。事实上，严肃题材本身的史料价值就能增加游戏的吸引力。大量仿真游戏的流行不衰（大约占流行节目总量的 1/3）早已证明了这一点。

误区之五：“爱国主义”是为了打广告

理直气壮在发展爱国主义游戏，是社会主义现代化建设和精神文明建设的必需，而绝非目光近视者所作“广告效应”之测度。现在，已有越来越多的业界人士看到了中国未来游戏市场的巨大潜力；然而却很少有人重视当前游戏发展趋势与中国社会主流文化逆向而动的潜在矛盾。一方面，游戏制造商拼命制作刺激情节以便吸引玩家，另一方面家长、老师限制孩子接触暴力、恐怖、色情节目；一方面，电子游戏厅以青少年为主要经营对象，另一方面国家有关部门严令禁止 18 岁以下未成年人入内；一方面国外游戏商大举进入中国市场，另一方面学校组织学生宣誓告别游戏机。为什么？其实道理很简单：迅速强大起来的中国需要增强民族自信心，加强团结，保持稳定，让下一代接过老一代的精神，走向 21 世纪的更加强盛。一切不能适应这个社会发展大趋向的文化新产品都不可能占据中国市场的主导地们。国外游戏商抱着单纯追求利润、迎全低级趣味的经营之道，其多数产品必然带有犯罪文化、流氓文化、颓废文化的浓重色彩，势必受到越来越多中国人，包括游戏玩家的抵制。一旦国家建立起对游戏内容的审查和分级制度，国外那些文化格调不高的游戏必然在中国高超上受到极大限制。而在这些国外游戏垃圾的沃土上生长起来的，必然是一片争奇斗艳的中华游戏之花。因为毕竟今天的世界上还没有任何一个国家能像中华民族一样既拥有五千年文明又经历了一个半世纪的奇耻大辱和浴血奋斗；毕竟 21 世纪没有任何一个国家能像中国一样率领十几亿人共同富裕之后还会去诚心诚意帮助那些弱小贫穷国家。这一切意味着中华文明代表着 21 世界人类文明的最高境界，这种最高境界需要和必然产生多少高水平的交互式文化产品可想而知。我们完全可以理直气壮地向全世界宣告：迄今为止人类社会诞生的最高尚、最值得崇拜的英雄人物，在我们社会主义中国。他们理应成为全人类敬仰的楷模。放开手脚吧！游戏业界同仁，奋力把社会主义的中华文明推向国际市场，是我们的神圣责任！ ［1997.04］

收藏文化 收藏精品

■文/王星

游戏是一种文化，它必将成为独立于其它门类的艺术而登堂入室，未来的游戏将成为不同艺术与文化爱好者共同追求的目标。

对电影爱好者来说，游戏就是一部精彩电影的玩家参与版。谁能忘怀乔治·卢卡斯的《星球大战》系列三部曲，宏大的宇宙战斗场面，倾倒了无数影迷。这位科幻巨子营造的奇异世界，具有无比的震憾力。它甚至能引起人们一系列超出电影的思考……片中X战机的惊人速度与攻击力令多少玩家跃跃欲试。做为一名电影爱好者一定要收藏《星球大战》系列游戏。这个游戏让你或成为行天者卢克队伍中的一员，或成为达斯·威德爵士的部下。玩这个游戏既观赏了电影的精彩画面，又亲身参与了这场正义与邪恶的大对决。印地安那·琼斯系列游戏则脱胎于另一位大导演皮尔伯格的同名系列电影。卢卡斯艺术公司将这个故事重新演绎，另辟蹊境。游戏中保留了电影的冒险、奇遇、超自然的力量以及与纳粹周旋的总体情节框架。甚至保留了哈里森·福特塑造的永不磨灭的琼斯博士形象。游戏让人再次领略了琼斯博士的智勇双全，同时感受了动画游戏中庞大的电影效果。《壮志凌云之无限火力》则使玩家找到了成为"犊牛"二世的感觉。汤姆·克鲁斯的角色人人皆可扮演，那感觉是什么样的呢？此外还有《疯狗》系列、《毒品战争》、《勇闯毒龙潭》，直到科幻电影游戏巨片《银河飞将》系列及其外传。电视游戏中则有《真实的谎言》、《蝙蝠侠与罗宾》、《007》、《机器警探》等等，太多了。把它们收藏起来，你会发现，你不仅有一个丰富的游戏库，又拥有了一部部精彩的电影。一举两得，何乐不为？

对漫画和卡通爱好者来说，游戏就是活的漫画，互动的卡通。在书摊旁、书店里，多少个小朋友在争着观看或购买《龙珠》系列，在那里大讲《幽游白书》的武打格斗，《勇者斗恶龙》系列的风趣搞笑。《狮子王》、《玩具总动员》、《阿拉丁》、《唐老鸭》的可笑画面，更使迪斯尼画迷们如痴如醉。在此，我要告诉漫画和卡通爱好者，收藏同名游戏吧，这些游戏即让人领略到了原作的动人画面，精彩的故事情节，又让玩家在漫画与卡通的仙境中"真实"的游历了一番。玩过《狮子王》的人都知道，在游戏中你就是辛巴。你必须与土狼大战，与刀疤决斗，躲过受惊牛群的踩踏，穿越大象坟场的恐怖，直至屹立于荣誉之石上，成为非洲原野上的兽中之王。喜爱漫画和卡通的朋友们，还等什么呢？

对音乐爱好者来说，收藏游戏光碟也是一种颇有特色的音乐收藏。精品的音乐是精品游戏中必不可少的组成部分。由于技术的原因，游戏中的音乐是直接刻在光碟上，或以单碟出现的。可以这样认为，游戏是光碟中的第一首曲子，游戏音乐则是光碟中的第二首曲子。这就是说，如果用CD机听游戏音乐，只要从第二首开始选听，就可以听到精美的CD音乐了。不同的游戏，带给你不同的音乐风格、音乐感受。《仙剑》悠远古朴、《命令与征服》重金属般的震撼、《太阁立志传》中的日本味十足的音乐，仿佛把人们带回到了日本的战国时代，《风中奇缘》中的那首《风之色》更登上了国际排行榜。我建议，喜爱音乐的朋友们都来注意游戏音乐。因为将来游戏音乐很可能成为一种正式的音乐门类，而拥有自己的排行榜，未来用游戏画面诠释的音乐的Game Music TV(简称GMTV)也许会出现？游戏音乐和电影音乐相同，可以兼容各类型音乐。有广大玩家的支持，将来任何一位作曲家都会乐于为游戏作曲，将游戏的文化品味提到一个新高度上来。这一切我们拭目以待。

对科技爱好者来说，游戏正是科技不断进步的最实际、最形象、最清晰的反映。游戏成为一种文化也依赖于科技的进步，当你有意无意，收藏了一系列《玛里奥》游戏之后，你将惊奇的发现：FC、SFC、N64上的不同游戏效果，使最传统的《玛里奥》系列呈现出异彩纷呈的世界。游戏软件水平和硬件水平的提高，使那些FC时代的优秀系列游戏，永远保持着旺盛的生命力。各种新技术的涌现，使电脑游戏从二维、三维直至发展到VR。当程序设计者被CPU、主频、总线、内存所束缚的时代，怎么可能设计出比《抓小偷》、《抓耗子》更好的游戏呢？随着半导体技术的不断发展，那些小问题再也不能挟制住程序设计者了。高性能CPU，16位、32位乃至64位的总线，再加上海量存储技术，大型图形工作站的运用，视频技术等等。玩家终于可以在高科技营造出的电脑时空中任意驰骋了。当你玩《暗杀希魔》时，一定被那些前进、后退、转身、开门、关门的动作吸引住了。而当你和同伴玩《毁灭战士》网络中的"死亡游戏"时，感觉又如何呢？直到你进人《雷霆终结者》那无以伦比的真3D环境时，现实和虚拟的边界到底在哪里呢？如果从过去到现在，你专题收藏某系列游戏，你会惊奇的发现科技的进步。人类文明的发展，科技是第一生产力呀！

游戏的文化内涵，从不断的收藏中可体会出一二，收藏又提高了游戏的文化品味，在收藏中感受游戏文化别有一翻味道。游戏玩家们，希望你们既玩游戏，又收藏游戏，你会有新的游戏以外的收获。那些视游戏为洪水猛兽的人们，希望拙文能给您提个醒，游戏就是一种文化。 [1997.08]



为"电脑游戏"讨说法

■文／郑炯扬

电脑游戏是现代高科技结晶的产物，这是常识；电脑游戏可以让我们寓学于乐，学计算机知识，这也是多数人的共识。包括比尔·盖茨在内的高手，哪一位否认这一点？哪一位在成功的路上，没经过一个个的"电玩"驿站？

现在越来越多的电脑走进家庭，当然不可否认越来越多的"电玩"在其中发挥着作用。这本来是一件好事，至少不能算是坏事。但是，对电脑游戏的看法也存在着种种误区，"电玩"常受到一些责难，蒙受一些不白之冤，特别在家长这方面更是如此。以下想对它所背上的几个"黑锅"稍作分析，意在为"电玩"讨个说法。

其一是"污染说"，说的是玩"电脑游戏"不好，可能会让孩子变坏。游戏好不好在于游戏的内容，不管其内容来讲好坏是没有丝毫道理的！绝大多数电脑游戏同一切其它游戏一样，对游戏者要求的是取胜的决心、顽强的斗志、应变的能力、丰富的知识、公平的竞争。而电脑游戏以其它游戏不具有的多媒体手段，能够在游戏过程中，向我们展示优美的画卷，讲解古今民俗风情。有的让我们饱览世界各地的自然风光，使人如处异乡；有的带领我们认识宇宙、征服太空，让我们仿佛上了一堂难得的现代化电教课，翻开了一卷生动活泼的百科全书……这一切，都是有目共睹的事实。当然，有的电脑游戏中也有武打场面等家长不喜欢的东西，但这个问题很容易解决，只要把不喜欢的删除就一切净化了，比起上电子游戏室、甚至比看有类似画面的电视不知安全了多少！电脑游戏如果是内容不良的、反动的，那是属于违禁的一类，如宣扬日本军国主义的"提督的决断"，在炮制过程中即受到严厉查处。但不能就此而以点带面，讲一切"电玩"都有问题，正像音像制品也有不好的东西，就说电视不能看了，录音机不能听了？所以，这种"污染说"是根本站不住脚的。

其二是"耗时说"，说的是"玩电脑游戏，孩子没有时间做作业了"。这是一个很严肃的问题，也是一个很需要探讨的问题。如果孩子把时间全部用来玩"电玩"，完不成作业，这当然要坚决制止。但是现实情况是，有不少孩子在校的时间很长，不是要提前到校就是要放学后留下来继续学习，很普遍的情况是作业量太大，参考书、习题集一本又一本，要不断地被填鸭、反复操练，回家顾不上吃饭、洗澡，放下书包就做作业，作业永远做不完。本来，一天当中在校学习的时间、回家的作业量是有规定的，孩子在完成好自己当天的功课之余，还是应该有时间放松、调节一下，甚至帮帮家务的。所以，孩子在紧张之余想轻松，玩一会儿游戏，本来并不足成为影响做作业的根本原因。相反地，让孩子疲于奔命连放松、调节一下也不可能的缘由，却是过于沉重的负担！可以说，更普遍的情况是，有的孩子是没有玩的时间，而不是"电玩"影响了做作业的时间！这个"大实话"就是对"耗时说"的回答。

"病毒说"，这是有些人送给"电玩"的第三个"黑锅"，说的是玩电脑游戏会闹病毒。现在家用电脑发生什么软故障，速度不理想啦，不识硬盘啦，一般都归咎于病毒，而病毒的来源呢？当然是游戏软件了。这种说法，在找不到病毒来源时，随便说说也无妨，但果然认为运行游戏软件就会生出病毒就完全不科学了。没有病毒的软件在没有病毒的机器上运行，就会产生出病毒，这样人人不都成了制造病毒的专家了，PC机也没人敢用了。游戏软件商是要靠销售游戏软件生存的，故意将病毒加入自己的程序来坑人，不是砸了自己的饭碗吗？何况他们对自己制造的产品也要负责任，以求让人们越玩越喜欢、顾客越来越多。当然盗版的要另当别论。光盘容量很大，盗版者为了加快凑数，将一切容易搜罗到的东西良莠不分地放到一起，这里边包括已被感染上病毒的程序，尽管他们冠冕堂皇地写着"绝无病毒，可以放心使用"，实际并不是那么一回事。但只要我们不购买不使用这类光盘，正版游戏是绝不会让你的机器与病毒挂上钩的。

看来，让"电玩"背上这几个"黑锅"是不公平的，为其讨个说法也并不难。只是，为什么"电玩"会背上这几个"黑锅"呢？这里还需讲几句大实话，就是有些为父母者要求孩子只做好读书这一件事，视功课、作业为孩子学生时代的全部内容。大人们"望子成龙"的心情是完全可以理解的，但在怪孩子想玩、爱玩的时候，可曾想想，当年自己不贪玩吗？今天你的孩子是玩过头了还是恰恰相反？是怕孩子玩一切游戏呢？还是只怕孩子玩电脑游戏？如果还是坚持认为电脑游戏得背上种种黑锅，那恐怕是不让孩子玩一切游戏了，其它一切游戏也该早早背上形形色色的黑锅了！ 〖1997.10〗

游戏杂谈·梦想的局限

——兼评《龙枪编年史》

■文/西门向阳

一

当人们因劳碌的人生疲惫不堪、而又对美好的生活无限憧憬的时候，大致有三种做法：坚忍苦行、寻求变革和制造梦想。虔诚的教徒甘愿忍耐以求超升，执着的青年宁愿探求以求超越，而其他的人们自愿做梦以求超脱。第一种人是宗教信仰者、隐士，第二种人是改革者、探险家和发明家，第三种人则可能是诗人、画家以及——游戏玩家。

二

出生在小城镇或乡村的人往往拥有丰富多彩的童年回忆。与城里孩子相比，青草和泥土的气息仿佛给了农村孩子更强的想象力。在城市里，公共空间极度狭小，孩子们的想象也被挤压得变了形。他们在胡同和地下通道里踢球，在电线杆上绑个球网"扣篮"，在人行横道上练习滑板和溜冰……当然，他们还有电脑游戏和电视游戏，也许这是一件幸运的事。

假设时光倒流30年，那时的孩子们做些什么呢？一个逐渐被人们淡忘的词——户外游戏。站在今天的角度看，在旧日的街头巷尾、树林草地间，动作、模拟、角色扮演甚至冒险等一系列"专业术语"，早融在孩子们的欢声笑语中鲜活地体现出来了。当今户外活动居然成为了"时尚"，我们如果不甘心浩叹今不如昔，就必须再回顾一下过去的室内游戏。

即便墙壁隔开了天与地，室内一样是孩子们摸爬滚打的世界。什么东西能让他们像成年人一样安静地坐下来呢？糖果、画册、呵责（噢，别这样）或者……还是游戏。

传统的室内游戏主要包括各种棋类、拼图等桌上游戏。在国内常见的是一到两人玩的游戏，像著名的"华容道"、"九连环"和围棋象棋，能让多人参与的游戏相对较少。过去的飞行棋可算一种，曾经风行的强手棋（《大富翁》）更是多人桌上游戏的代表。这两种游戏有共同的道具：代表"自己"的棋子和决定命运的骰子。

假如4个人在桌上眉飞色舞地掷起骰子，这几乎立即令人想起麻将（民间的恶习将是其成为正规竞技体育的极大阻碍）。然而这一幕若是发生在70年代的美国，那么他们一定是在玩图版RPG——一种对于我们比较陌生的传统游戏。图版RPG并不同于普通的桌上游戏，因为自它出现之时起，角色扮演游戏作为一种新类型游戏宣告诞生了。

三

1974年美国TSR公司的《龙与地下城》上市，第一部图版RPG仿佛一夜间就风靡全美。随后其系列续作及其他公司的同类作品也相继登场，在青少年和成人之间广为流行。

这个游戏的道具简单得使人瞠目：游戏说明书、卡片、铅笔和骰子，当然它玩起来不会那么简单了。

游戏前，玩家要确定自己扮演的角色，然后掷骰子得出能力值，无外乎力量、智力、敏捷、运气等；再根据能力特点确定种族或职业、把这些记在角色状态卡上之后，演出可以开始了。这一切已被电脑RPG的开篇MENU完全继承，只是能力和职业的设定因游戏不同而有所差别。

没有也不可能被电脑RPG继承的是图版RPG的一个重要特点：参加游戏者不全是玩家，必须有1人担任游戏的主持，以便随机提供事件、判断行动结果等——有点像玩强手棋时负责银行管理和抽取卡片的那个人，但任务复杂得多。例如玩家到达某一地点后主持提示"遭遇蛇发女妖美杜莎"；开始战斗后玩家掷出骰子，主持按点数对照规则宣布"很不幸你被石化了"之类。而图版RPG的主持更要解说剧情或者创造剧情，扮演非玩家角色（NPC）和敌人等等。当游戏主持讲起故事，玩家便走进了一个想象的世界。游戏进程是众所周知的：寻找伙伴，购买装备，探听情报，云游四方，降妖除怪……游戏的情境能否引人入胜，关键就在于主持的表现。

图版RPG的主持虽然没有直接扮演主角，但同时有着多种身份——编剧、导演、"龙套"和裁判。他的发挥只受两种东西的限制：游戏规则和自己的想象力。

四

厚厚的图版RPG说明书中有十分细致的规则，内容包括角色构成、魔法说明、探险顺序、战斗方式、怪兽说明、道具物品以及主持心得等等，比起当前任何一部电子游戏的规则都要繁琐得多。然而高度自由的游戏进程却与复杂的游戏规则形成鲜明对比，因为图版RPG允许游戏玩家创造属于自己的剧情。

在图版RPG说明书中，确定了RPG三个要素中的两个：时空和人物，对于剧情只是提供了基本资料。在游戏过

程中，游戏主持承担着展开剧情的任务。只要符合那个幻想世界的历史背景和人物性格、种族特征，主持大可“戴着镣铐跳舞”，在游戏规则的严格约束下，与众玩家一起步入海阔天空的梦想旅程。

像《龙与地下城》，与中世纪文明有关的事物都可以加进它的剧情。游戏主持可以根据平素不经意间的积累，把传说故事、小说电影中的情节段落穿插组合到一处，构成只此一家的游戏剧情。当三五伙伴沉浸在自己营造的，同时也是自己熟悉和喜爱的故事氛围中时，那种满足感或许能令今日的玩家们艳羡不已。

电子游戏的互动性一直为人们津津乐道，而且总是被用来与观看小说或电影的被动体验相比照。然而与图版RPG比起来，现在只有极少数具有工具性质的游戏（如《RPG制作》）给玩家留有自创剧情的余地，更多的时候玩家仍然是被动的接受者。互动的体现在形式上较易达成，但究其内核，电子游戏还未像图版RPG那样使“读者”与“作者”融为一体，达到卞之琳诗中看风景的人与风景幻化为一的境界。

虽然图版RPG的剧情界定足够开放，但人们或囿于阅历或拙于表述，并不都能制作出完整出色的剧情；所以TSR公司为《龙与地下城》系列游戏推出了多种剧情指南和背景材料，其中包括很有些名气的《龙枪》系列小说。

五

这一套小说中最早最著名的是1984年出版的《龙枪编年史》，它曾经登上美国《纽约时报》的畅销书排行榜，发行数量达250万。一位景况窘迫的失业者和一位初出茅庐的游戏企划——该书的作者——借此转瞬成为畅销书作家，完成了他们人生角色扮演的一次成功“转职”。

《龙枪编年史》的体裁被称为“奇幻小说”，在中国小说史上并无准确的对位关系，大致与明朝神魔小说（《西游》、《封神》等等）和现代武侠小说稍有相似。对于游戏玩家来说它的内容倒是一点也不生疏，剑与魔杖、光明与黑暗、勇者斗恶龙……诸如此类，是参照中世纪欧洲的文明背景，加入来自神话传说和想象中的多种元素组成的幻想故事。这一类故事那些钟情RPG的玩家简直可以自己编了，但是别忘了这本小说成书的时间。

有许多东西我们都见到得太晚了，《龙枪编年史》也不例外。由于故事内容在今日看来已不算新颖，它的文学性和资料价值反而凸显出来。这本小说虽出自名不见经传的作者手笔，但颇具可读性（就像我们说某游戏颇具可玩性……）；结构严谨，构想奇绝，笔调幽默，堪称是英国作家托尔金的《魔戒之王》后又一部奇幻小说杰作，对日后电子游戏的创作有举足轻重的影响。

初读《龙枪编年史》可能会感觉像在看一篇精彩的“攻略”，这也难怪，它原本就是为当年的图版RPG玩家准备的。不过攻略是玩后的记叙，它却是玩前的参考，是为玩家酝酿梦想提供的原材料。如果说有一千个读者就有一千个莎士比亚，那么每个读者（玩家）在图版RPG中的经历也是并世无双的。

六

图版RPG的流行如同本世纪的种种流行风潮一样没有持续很久，在《龙枪编年史》出版的1984年，《巫术》、《创世纪》等电脑RPG的经典系列已初具规模，一个新的时代即将开始。

1988年，著名的SSI公司经TSR公司授权获得了《龙与地下城》等图版RPG的背景与设定来制作游戏。此后不少公司都与TSR合力开发游戏，从快被人遗忘的《魔眼杀机》到现今广受好评的《魔法风云会》，佳作迭出。TSR公司丰富的图版RPG设计经验和大量游戏制作素材俨然成了一座“金矿”。

至今TSR公司的《龙枪》系列小说已出版了50余种，这些小说为电脑RPG奠定了坚实的文学基础。但是物极必反，欧美游戏由于与图版游戏和奇幻小说的渊源极深，RPG的设定在相当一段时期内总是徘徊在欧洲中古文明加神话幻想的世界里。日本和中国台湾的游戏又受欧美影响，制造出无数金发碧眼的“骑士”和“魔法师”。中世纪近乎成为浪漫主义和英雄主义的代名词，同类题材在游戏开发者的造梦车间里被一次又一次送上流水线。

中世纪的历史被称作“黑暗的一千年”，但中世纪又总是让人联想起饰有羽毛的头盔，因为那的确是一个充满梦想的骑士时代。贡布里希在《游戏的高度严肃性》中谈道：“中世纪后期贵族生活的全部内容就是企图‘玩梦’，并且总是玩那同一个古代英雄和圣人、骑士和女人、简朴而又心满意足的牧人生活的梦。”中世纪文明背景确是上佳的游戏题材，但在无数次的重复之间终会令人倒了胃口。无论是玩游戏还是阅读《龙枪编年史》这样的小说，我们也都在“玩梦”；谁都知道这不是真实的，唯一希望是我们的梦想没有边缘，没有人为的界限。

七

在罗马神话中，太阳神阿波罗爱上了河神之女达芙妮，但后者拒绝任何爱情。在阿波罗的不断追逐中达芙妮乞求父亲将她变成了一棵桂树。阿波罗苦追到最后触到的只是坚硬的树干，心中无限怅然。但愿我们追逐梦想的历程不是这样。

后记

由于混迹在游戏圈中，笔者得以拿到一套中文版的《龙枪编年史》，竖版，繁体。此书上过《纽约时报》排行榜，而具有百年历史的《纽约时报》书评是极具权威的……但念及此书在游戏史上有一席之地，图版游戏不为国内玩家所熟悉；又想起《纽约时报》的编者说过：不追求时尚，努力向读者提供资料。于是笔者本着提供资料的精神，不揣粗陋，成小文一篇，供玩家同好解颐。 ［1998.07］

现实、梦想与游戏

——人生的反思与随想

■文/杨耘天

很久了，我已经丧失了做梦的权利。当我不再从梦中惊醒，当我不再为失忆的梦境而苦思冥想，当我如同石头般僵卧至天明，我的灵魂已经干涩，外表的冷漠已经融入了内心。虽然生活得越来越现实，越来越大胆和张扬，可是心中那份强烈的情感早已退去。

在生活和游戏的间隔中，有时也会坐下来静静的思索，思索我们这一代青少年，也许真的有点像某本论述摇滚乐的书中所说的那样，"我们这一代很麻烦，很虚无，没有信仰"。物质文明的发展加速了精神世界的分化，个人的力量在群体面前显得微不足道，经济和科技成为联系各个群体的纽带。在这个过程中，面对各种思潮，我们从怀疑到信仰再回到怀疑，现实的我们学会了接受和宽容，却不愿轻许信任、坚守信念。然而在灵魂的深处，在那个纯洁的梦里，永远不变的是对爱、平等、理解和信任这些人类本质力量的追求，它体现在孩童的游戏和我们成长的过程中。当我带着或嘲讽或激动的心情去回顾这个历程的时候，却惊奇地发现，人们正在试图用数字的方式去模拟和创造那些失落的梦想。也许真的有一天，电子游戏远离了商业利润，摆脱了形式的束缚时，人们会在这个平等竞争、机遇相同的世界里找到自己久违的情感。

回忆往往伴随着痛苦和欢乐，从现实、梦想与游戏交织的岁月里，可以看到我们这些城市孩子成长的足迹。

幸福的年代·不同的人生

70年代中后期到80年代前期，十年浩劫结束，国民经济渐入正轨，经历了希望破碎和精神流浪的人们似乎又想起了那首诗《相信未来》，也许是看到了希望的影子，才又重燃了对生活的热情之火。这应该是个幸福的年代，在没有人无聊地讨论人性本善还是本恶的时候，我们作为"未来"降临到了这个世界上，成为人们希望的一部分。

麻烦的人生从此开始了。没有自制力的我们四处乱爬，在学会玩闹之前成了大人们的"玩具"。当年龄再大一点的时候，我们已经能够控制东西的时候，见什么玩什么，这时才具备了玩的能力。岁月在玩耍和嬉戏中消逝，游戏中模拟着生活的主题，我们演绎英雄与坏蛋的故事，用积木或沙土迅速建起城镇，竖起锅灶养活起一家三口，对生活的意识、竞争的观念和私有的认识也第一次有了模糊的理解。游戏，是我们无师自通的本能，注定了我们与它一生的渊源。

终于，"养成计划"翻到了下一页，小坏蛋们排队进入了小学，在填鸭式和夹板式的应试制度下，"社会化"的教育开始了。对生活、家庭、人生、社会，甚至于未来的憧憬都已经模块化了，并逐渐浇注进我们的小脑袋里。没有人做注释，也没有人响应你的问题，一切都该如此，这是毫无疑问的！看来，程式化的教育比程序员更早出现在中国的土地上。

很快，游戏也将成为学习不佳的罪魁祸首，可在那背后难道没有更深的原因？我认为，也许在许多人梦想成为某种社会角色之前，基于现行教育和心智纯洁的缘故，最早的梦想应该是对人们之间（包括大人与孩子之间）的平等和社会、人生的幸福美好的强烈向往。然而在那个精神支柱崩溃后，新的信仰还没有建立起来的思想真空年代，人们对于生活的走向充满了疑惑和茫然，只有经济充裕和生活富足是比较现实的目标。在思想的禁锢下，有些人不是正正当当而是不择手段去谋求财富。当社会的平衡被打破时，它就会自然而然地改变，以达到新的平衡。在这个过程中，泥沙泛起，人的心灵也变得与社会一样复杂。

现实是不容粉饰、美化的，教育也是如此。当我们经历了良好的"初始化"，却感到对于社会的不"兼容"，"程序"的BUG导致了思想上的分歧和不信任，而当那些说教者和"程序员"的言行否定了他们自己的"杰作"时，情况就更是如此。接受能力强的孩子很容易适应现实，他们更愿意

把个人成功和自我实现作为人生价值；而那些执着于梦想、固执于天性、倔强反抗现实的孩子，却承受着梦想的幻灭。有时候孩子的内心也是很深的，而他们又往往没有力量从中自拔，这也正是为什么多年来青少年问题一直是世界各国的社会基本问题的原因之一。虽然这一切只在意识的深处悄悄改变，甚至没有被自己觉察，但它却在无形中影响着生活的进程，导致了不同的人生。

当我们含泪扯断梦想的线绳的时候，就已经发誓不再把真情与理想放飞虚空。请不要迁怒于年少的孩童，贪玩固然是少年的本色，而那游戏和梦想中也有真情实意的人生。流连于青山绿草之间，仰望于蓝天白云之下，涉水于湖河浅海之滨，到处都是我们游戏的场所，不要让钢筋水泥霸占我们绿色的视野，也不要去干涉这个属于我们的世界。对于孩子，拥有美好的童年才是最重要的，让他们自己去选择不同的人生吧，哪怕只有在游戏之中。

电玩登场·梦的延续

光阴易逝，流水无痕，半大孩子的我们已渐入了生活的角色，慢慢地，开始羞于玩那些“小孩子的玩艺儿”。幻想干涸于生活，行为受制于思想，梦想也沉睡在灵魂的深处。还记得那个关于圆圈的“这是什么”的著名实验吗？它揭示了僵化的教育使得大学生的想象力少得可怜。

直到有一天，我见到一种售价几十元的机器，与电视连接后，娱乐者用控制器操纵屏幕上的矩形条来回移动挡住四壁弹来的圆球(形式有些类似后来的《打砖块》)。这是什么鬼玩艺？后来我才知道这叫做“电子游戏”。虽然机器只内置了几种体育游戏，画面也是粗糙的黑白单色，可我在玩过之后仍然感到很吸引人。电子产品在这个时代发展很快，几年之后，更成熟的产品已经摆上了商店的柜台。

说到这里，我们不能不提及游戏的发展。游戏，作为最古老的人类活动之一，其形态从祖先们对自然的模仿、对生活的再现，直至后人们将之归属于娱乐，多属于少年。从本质上来说，游戏源自人类自由自在、不受制于物质与精神的生命本能，它没有任何功利目的，在发泄过剩精力的同时，带来肉体与精神上的愉悦。亘古至今，游戏伴随着人类成长。今天，人们更习惯于将其分为发展智力和锻炼身体的游戏，前者偏重于文娱(文字游戏、图版游戏、数字游戏及棋类等)，后者实践于运动(孩子们的游戏、群众体育)和竞赛(各种竞技体育运动)。随着电子信息产业的兴起，游戏步入了数字化的世界，这是具有历史意义的一步。游戏搭上了电信时代的快车，意味着它要与这个产业一同发生革命性的变化。与此同时，电子游戏与外国漫画、卡通一起，以全新的形象迅速占据了青少年的视野。如同所有新生事物一样，仅有“新”是不够的。外国漫画、卡通的风行得益于其独特的世界观，成熟、富有想象力的人物和故事情节，而电子游戏的成功则首先归功于新颖的媒介。电子技术的应用令人们可以去控制屏幕上的数字化的物体，与祖先们第一次掌握了火的使用一样，人们总是对于自己能够控制新的媒介而兴奋不已，并下意识地认为这是自身本质力量的延伸。其次，游戏提供了完全独特、富于吸引力的交互性。在游戏中，你可以贵为君王，开疆阔土；可以甘为平民，做一个济世解困的大侠；也可以改写历史，挣脱命运的束缚。游戏是一个很大的世界，大得可以装下你所有的梦想和奢望，甚至于现实中不能满足的虚荣。它有着自己的规则和世界观，对于现实和梦想的拟真程度超过了有史以来的任何一种活动形式。在这里你能够付诸真情而不受任何现实的伤害；在这里你能够犯下致命的错误而不必抱憾终生；在这里能够满足一切形式的冒险、猎奇、创造与毁灭。人们之所以乐于沉醉其中，是因为电子游戏延续了梦想的世界。

毁誉参半·良知心声

只要经历过全日制教育的人都会对写作文有着深刻的印象，但凡是写人记事就一定是好人好事（小学生标准)，而且还在大考前千叮万嘱，绝不能有“政治性”错误和“出格”的文字(中学以后的标准)。几千年的封建社会都过去了，可是在现实生活中无时无刻不感觉到传统势力的影响。老师白天教育我们人人友爱、奉献真诚，而父母却在夜晚告诉我们真诚、耿直带来的桩桩不幸。从这样的教育中，我们学到了什么？是否在很早的时候，我们就学会了在公开场合用谎言和虚伪来包装，而私下则在牢骚、闲谈中吐露愤怒与真诚。当自由的天性被限制，真诚的探索及尝试遭到禁止时，众多社会性问题也不幸地埋下了伏笔。

曾几何时，春雨夏炎，秋霜冬雪，都不能阻挡住街机小屋中那些时常光顾的身影。那些在“枪炮声”中长大的孩子，不知有多少是被现实撕碎了梦想的精神流浪者；那些望子成龙的家长们，在你们不如意可以借酒浇愁而被人理解、同情时，是否体察过早已学会用自己的眼睛去看世界的儿女们，在反抗和“贪玩”现象的背后，或许就隐藏着不愿泯灭的希望、梦想与真诚。所谓理解，不是用它来装饰言

语的外壳，而是充分融汇于言传身教之中。

反抗、叛逆、桀骜不驯，青少年们用他们自己的方式来表达对社会和现实的不满。这种形式也反映到了他们所喜爱的游戏中。看看那些受欢迎的卡通和游戏人物，如浦饭幽助、八神庵、李逍遥等，这些人物都代表了青少年的部分思想和愿望。不谈理想，我们要的就是欢乐，这就是一部分青少年无力反抗现实后的对白，就连许多乖孩子、优等生暗中也有这样的渴求。流行歌曲、漫画卡通、电子游戏等大行其道时，社会与家庭对此予以严厉禁止，视听传媒口诛笔伐声势不断，可是自由的意志和创造的欲望又怎能轻易否定。当青年们在政治思想和艺术领域向传统势力挑战时，少年们则艰难地探索人生。偶像与游戏并不是净土，但这毕竟能带来愉悦与轻松。虽然过早过多地支付快乐会咽下人生的苦果，但是在承受重压、隐忍天性的教育下又怎能塑造一个完整的人格，背负着心灵创伤的人是不可能轻易实现幸福的人生。

敬爱的师长、社会工作者、教育工作者和社会的中坚阶层，当你们手中掌握着世界的"未来"的时候，你们会怎样对待？是维持现在的样子或更糟，还是希望生活得更美好？如果是后者，请你们认真地思索。现在的精英教育培养出事业成功的学生，并不意味就拥有美好的人格和强烈的责任感。看看那些飘零异乡丰收的"无花果"，我们的祖国需要的是有良知和责任感的人材。历史给了我们铁的证据，社会的进步依靠的不仅是优秀的领导者，更需要那些普普通通的芸芸众生。大力开展平民教育，给我们的社会锻造一块坚固的基石；理解那些形形色色的青少年群体，需要的是耐心引导，而不是强制管教。假使你们不能维护他们美好的社会理想，就请尊重他们自己的人生抉择，尊重他们的快乐，也尊重他们所钟爱的一切。也许，真的有那么一天，理解、平等与真诚不再流走于唇舌之间，生活才能真正改变，人类的最终社会也不再只是个梦想。

有阳光的地方就有阴影和黑暗，此理千古不变。

电子游戏从诞生之初，就借助科技发展与商业利润迅速壮大、普及。在这个普及的过程中，不法商人和一些不尽如人意的因素令电子游戏沾染了一些铜臭的味道，这正是一度媒体与家长对电子游戏口诛笔伐的重要原因之一。从红白机、超任、PS、SS到电脑，有多少非法复制的主机、卡带、光盘；从电脑配件、光盘到光盘生产线，有多少条忙碌的走私暗道；从街机房不断升值的"硬通货"中，有多少个撑满的腰包。如同世上许多受人喜爱的东西一样，电子游戏同样也有着许多缺陷。一方面，不能因为有人利用它，就否定得一无是处；另一方面，也不能因为我们喜欢它，就爱不释手，听不得批评。各位忠实的玩友们，在我们理直气壮地为电子游戏正名评理时，是否还有过冷静的反思。若你看过《中华之盾》这个电视片，任何有良心、懂道义的人都会发自内心的痛恨走私。可我们这些曾经使用或正在使用盗版的人，正是这种走私和非法复制行为的受益者之一，也正是这种消费行为构成了强大的买方市场，加剧了这种现象的发生。是的，我们是因为穷才使用盗版，但不能穷得没有骨气，不能因此以厂商服务太差、利润太高为由而心安理得。也许将来我们还会因经济原因而使用盗版，但要在内心保留一份悔恨、歉疚之心，等到我们力所能及去改变这一切的时候，就义无反顾的去做。我想在我们这一代青少年身上应该多一些责任感和义务观念，毕竟救治世事、医治人心才是每一个真正游戏者最终的梦想。

梦想的艺术·游戏的局限

20世纪的后半叶，多元文化的理论趋于主流。传统的严肃文艺停滞不前，虽有许多广受喜爱的作品被奉为经典，但新作、力作的普遍匮乏却是不争的事实。对于一般大众来说，艺术的概念越来越庞杂。一方面，各种新兴流派日渐增多，且都有人为之著书立说。艺术家们更注重于对形式、理论、概念和象征意义的关心，从而过多展现了其个人的思维与情感，并不被多数人所接受。如魔幻现实主义和自白派诗歌，普通人很难一下子就看得懂。另一方面，消费文化越来越通俗，甚至不惜在某种程度上降低或偏离艺术标准，使得艺术产业化、作品市场化。好莱坞就是这样一个典型，这个梦工厂制作出了流行一时的豪华歌舞片，美艳绝伦、歌舞升平恍若梦境，而目前科幻电影方兴未艾，续写着往日的辉煌。

在这个时候，电子游戏借着信息技术浪潮之势走遍全球。早期的电玩纯粹是娱乐的产物，与艺术毫不搭界。直至市场的需求导致了形式的突破，在角色扮演和策略游戏中融入了文化、历史与社会的因素，此后，众多游戏形式的涌现极大丰富了游戏的表现力。当一种媒体拥有了多种艺术因素（文学、戏剧、美术、音乐、影视等）并独具特色（交互性）时，人们就可以在观念上认同这是一种艺术。游戏如同电影一样，也是一门造梦的艺术，它大得可以装下你的所有梦想，并允许你以第一人称、第三人称视角或者混合视

角去参与其中，真正成为圆梦人。梦想是人类幻想的极限，它包容了理想、欲望与妄想，凡是一切有关人的东西都可能体现其中。游戏正是圆梦的艺术，梦想中出现的，在游戏中都有所体现。也正因为什么都有了，才会善恶俱备、良莠不齐。但不必为此担心，如同我们心中崇高、善良的思想远多于阴暗的思想，游戏中更多体现出来的是人类的精神世界和本质力量。在游戏中，娱乐的同时也进行了一次接近心灵的旅行，当你面对善恶分野的时候，首先选择的是哪一方，在道德的抉择面前说 YES 还是 NO?

没有人会因为在《DOOM》或《雷神之锤》中横行而灭绝人性，更多的人是在《仙剑奇侠传》中感受深挚的情谊，在《恐惧》中孤胆除魔，在《无声狂啸》和《疯人院》中艰难地体验人性的痛苦与抉择。虽然过多的游戏会影响我们思维的方式，但梦想始终源于现实之中。善恶的根源在于人性和社会，游戏则如镜子般折射出真实的世界，因此，电子游戏是圆梦的艺术，也是现实的艺术。

梦想的边界没有尽头，可目前的游戏表现力着实有限，不能尽如人意。缺陷必然存在，因此艺术间才可以互补。相对于交互的局限，文学的想象力、音乐的抽象性、影视的感染力显得更加广阔、生动。

电子游戏不是人人都能欣赏的，因为它还不算是完整的艺术。交互的局限让人们只能根据游戏去选择梦想，而有限的数字技术营造的世界还远远不能令人满意。我就曾经一度放弃游戏，因为它不能满足我的创作欲望。在那段日子里，我沉浸在编写故事的乐趣中，特别是在纪念反法西斯战争胜利 50 周年时，我计划利用假期写一篇小说。在开头和结尾都采用魔幻的非现实手法，而中间的历史部分采取写实。为此我翻阅资料，去军博查看日军的行军路线。在深入写作时，我渐渐与主人公（一个日军青年）的形象重合，当“我”疯狂挥舞着军刀，却因为胆怯而砍不下俘虏的头颅；当“我”满怀憎恨，却最终选择错误走向毁灭。种种强烈的感情侵蚀了我的神经，我甚至恐惧地感到童年时对社会的愤怒和绝望又幽灵般回到了自己身上。虽然最后因为时间不够没能写到高潮就中止了，而这种感受却久久不能褪去。我想现在任何一种电子游戏都无法去再现这种感受，这就是为什么现在网上玩泥巴（MUD）的人越来越多的缘故。因为规则允许的情况下，文字式的 MUD 提供了自由的空间供游戏者发挥想象，创造自己的角色。而现在，图形 MUD 的推出将满足更多游戏者的需求。

如果有那么一天，梦想克隆、空间无限的虚拟现实技术在游戏中实现，那时，电子游戏就称得上是完整又完美的艺术了。

寥寥千字，写不尽往事春秋，而现实却总是平实冲淡的。当我把近两个月打工、做兼职赚来的钱汇入中华慈善总会的账号时，心中平静异常。因为我只是像许多人一样做了微不足道的事情，而那些救世济贫、力挽狂澜的梦想也只能在游戏中实现了。关于梦想，我有一句话与朋友们共同分享：

梦，总是遗落在枕边，清醒之后便无声无息。也许那是你寂寞的生命瞬间的遐想，流走于虚空之中，但那必竟是梦中幻化的生命，不必当真，也不必流连。

[1998. 12]

征人归路许多长



作为国内最早的游戏杂志之一，《家》的周围一直聚集着许许多多热爱游戏的朋友。因为游戏，不知多少人曾为我们的《家》无私奉献，添砖加瓦。全新的游戏产业和媒体的成长，导致了诸如游戏专栏编辑、游戏撰稿人、游戏策划、游戏评测等全新职业的诞生。因为游戏，不知多少人的人生远离了庸常的轨道。回顾五年来的日子，牵挂五年来的新朋旧友，不禁令人感慨万千。正是：云渺渺，水茫茫，征人归路许多长。

《家用电脑与游戏机》编辑小传

孙百英

43岁，北京人。1983年2月毕业于北京工业大学。

先是自觉幼时玩得太少，后怜惜学子们应试辛苦，故对玩具特别是益智玩具兴趣浓厚。

1985年任《家用电器》杂志编辑，创办并主持“娱乐器具”专栏，介绍电子琴、傻瓜相机、电子玩具、早期电视游戏机（四种球类机、四位游戏机）等娱乐休闲电器产品（或许是当时的“电玩”概念）。

1988年，红白机在南方市场动销，“娱乐器具”率先组织系列文章，详细介绍“电子游戏”的概念和产品。不久，专栏“电视游戏乐园”出炉，这成为国内媒体正式传播游戏文化的开端。专栏持续多年，对“电玩界”影响重大。

论游戏，他听研讨、看对战、很少动手，似是好龙叶公。论为人，他随和、传统，曾有人戏说“魅力值较高，统治度不够”。论追求，他崇尚“寓教于乐”，并坚信“真诚”和“快乐”是人生的真正价值。

1993年底，他离开所在的期刊，开始了创办《家用电脑与游戏机》杂志的历程，现任杂志常务副主编。

刘威

1969年生于四川自贡，1996年6月成为杂志文字编辑。笔名“AWEI”、“小马”。读者们更熟悉在“杏花村”里热情忙碌的小马，极少有人知道他和总在卷首“玩深沉”的AWEI是同一个人。“阿威”是学生时代的好友们对他的称呼，而“小马”则取自古龙小说中“愤怒的小马”——AWEI被读者来信的数量和内容感动，见到没有成型的编读交流栏目“愤怒”了。后来不少读者在信中亲切地称之“小马哥”，想起发仔的《英雄本色》，AWEI觉得有点“欺世盗名”。

AWEI从上大学时就开始玩红白机和电脑，但在来编辑部之前，他一直不是“专业”的游戏玩家。刚加盟杂志的一段日子里，AWEI每天狂玩超任、世嘉十余小时，“恶补”游戏经验。而后游戏终于成了他的“职业爱好”，曾获全国银奖的钢笔字越写越臭，曾在校队练健美操的体格越来越瘦，只剩围棋的爱好没丢，不时在网上过一把棋瘾。AWEI的性格就像那首歌中所唱：“外表冷漠内心狂热”，只是他既不丑，也不温柔。

AWEI主要负责电视游戏部分（现已暂停）和“难症会诊”、“编读往来”、“玩家沙龙”等栏目，建议设立了“读者问卷调查”、“责编卷首值班”和一些新栏目。AWEI自认最大毛病是懒，不过在看堆积如山的读者来信时，从没听他有过半句抱怨。

梁华栋

生于1974年，广西平乐。1986年第一次接触个人电脑并深深为之痴迷，十年后的1996年8月加盟《家用电脑与游戏机》杂志，因开办并主持“PC工具箱”栏目而取笔名“PC兔子”(PC Tools)，小编们都亲昵地称他为“兔子”。

兔子是“骨灰级”的电脑玩家，精熟各类游戏，谈及游戏技术和游戏理论便会如数家珍滔滔不绝。对于《创世纪》、《魔法门》等经典系列无一不通，同时酷爱战斗模拟游戏，尤其是《银河飞将》、《星球大战》和《五星上将》系列。在杂志创刊之初他便成为热心读者和作者，1996年9月到编辑部后开创并负责过“PC工具箱”、“网络港口”、“电脑游戏新闻”、“业界星空”、“上市烽火”、“流星时空”和“特别企划”等栏目，现负责的“佳作赏析”、“攻略手记”、“秘技档案”等栏目更是读者玩家的最爱。他是编辑部第一个“网虫”，自1996年起负责编辑部的网络工作，带动了编辑部LAN、ISDN及互联网站的建成，在1997年“战网历险”(Battle. net)之后，开始改换角色成为“游骑兵”(WINGFIGHTER)。

兔子聪明善辩，思维敏捷，心高气傲，生平谁都不服，但还是有心中欣赏的偶像——王杰，他的『王杰@一场游戏一场梦』网站吸引了很多“杰迷”……不过本刊的读者可能对他另外一个网站更感兴趣——http://TOP-GUN. isCool. net『尖端武器』!

陈明辉

23岁，北京人，笔名“Chance”。1998年3月成为杂志文字编辑。Chance也经历了“读者—作者—编者”的三级跳，曾有一边完成毕业设计，一边担任当月责任编辑的经历。喜爱电脑游戏，擅长冒险解谜类，是《古墓丽影》系列的高手；更爱“鼓捣”电脑，喜爱把玩板卡。他负责电脑知识栏目，1999年这一部分内容有较大程度的充实，特别是在“硬件兵工厂”上投入了大量精力，他的辛勤工作已得到广大读者的认可。

Chance责任心很强，有着超越同龄人的成熟，待人接物颇具分寸；由于是美食家，也有着超越一般游戏玩家的体格。Chance只有在表现出争胜和自负的一面时，才能让人觉出他的真实年龄。

谷岩

女，23岁，北京人，笔名"石子"，1998年7月毕业于北京联合大学，同期成为杂志文字编辑。石子有着在BBS上纵横的丰富经历，自称超级游戏迷，一入杂志社即刻尝遍一应经典库存，并立下赶超"老鸟"之狂言。石子负责"流星时空"和"文渊阁"栏目，同时管理着杂志的电子信箱，相信有很多读者都曾收到过她的回信。石子很贪玩，自认为是那种"八爪鱼"似的人物，当然，她的出现给杂志带来了更多生气。

宋润方

28岁，北京人，笔名"Racer"，1996年毕业于中国地质大学，1998年10月成为杂志文字编辑。Racer负责"新闻报道"、"上市烽火"等栏目。他为人忠厚，言语不多，踏实努力；玩起游戏也是小心谨慎、步步为营的风格。

单非

25岁，北京人，笔名"Dan"，1995年3月成为杂志美术编辑，属于元老一级的人物。Dan喜爱电视游戏和电脑游戏，也喜爱漫画，负责"镜花园"栏目和杂志版式总监。他性格善良随和，反应机敏，常有妙语惊人。杂志创办早期经常有玩友前来"挑战"，Dan总是被冠以"编辑部排名第六"的名号迎战，其实他早已经是杂志社格斗游戏的第一高手了。

黄磊

26岁，贵州人，笔名"Nowhere"，1997年毕业于北京农业大学，1998年3月加盟杂志。他先后负责了《游戏之王》的后期整理和杂志1998年配套光盘的制作，现为《家用电脑与游戏机》主页编辑。Nowhere总是笑咪咪的，性格沉稳，在游戏时偶一狂笑也常让人大吃一惊。

原《家用电脑与游戏机》编辑小传

宋志勇

45岁，原北京西城运输公司电工，工会积极分子。自幼喜爱绘画，虽然没有从事美术专业的机会，但始终痴情不改，画笔不停。1994年参加杂志创刊，成为专职美术编辑。从创刊时一专多能，到发展阶段兢兢业业，老宋为杂志立下了汗马功劳。老读者均已从前几年的期刊中"见过"老宋，那电脑屏幕内外交互的独特封面风格是他的代表作品。

老宋特点有三：兴趣广泛，音乐(古典、流行、卡拉OK、架子鼓)、摄影、摄像、电影、游戏、旅游、电脑……凡"可玩之物"无不染指；乐于交友：歌星、学生、工人、教师，"三人行必有吾友"；认真严谨：工作精益求精，保质保量，衣着永远干净利索。每逢集体出游、节日聚会老宋必到，并兼摄影摄像。虽然在编辑队伍中老宋年纪最大，但他人到中年，活力不减，乐观向上，确属"心理年龄"较小的一群。1998年初，他自己成立了智佳园图文制作公司，离开杂志，另谋发展。

刘管乐

28岁，杂志最早的文字编辑；狂热的电视游戏玩家，格斗、RPG高手，具有执著、热情、单纯、偏激和身体单薄等"职业玩家"特征。在杂志创刊初期，工作条件艰苦，管乐以对游戏的挚爱和激情埋头苦干，他主持的电视游戏栏目和撰写的游戏攻略广受读者好评。管乐还喜爱绘画，卡通创作有相当功底，作品在游戏杂志和卡通杂志上时有出现。1996年2月管乐因身体和其他原因离开编辑部，成为专业美术设计人员。他对游戏痴心不改，仍陆续在本刊和其他杂志发表很多游戏介绍与评论文章。

王越鹏

32岁，笔名"阿魔"，"发烧级"的电脑游戏玩家，赛车、冒险游戏高手。1995年3月阿魔由热心读者"转职"为文字编辑，为杂志电脑游戏栏目的建设、作者队伍的培养做出了重要贡献，"电脑玩家"、"PC GAME风景线"等栏目颇受读者关注。阿魔敬业肯干，善于钻研，对电脑游戏有着深厚的情怀和独到的理解。1997年2月，阿魔离开杂志前往电子艺界，现主持《北京青年周刊》的"游戏周报"。

杜滨

37岁，笔名Benny(奔尼)，这是学英语时的英文名字。来编辑部之前，他是一位国企的技术干部，负责多种实验。他重视电脑，喜欢游戏，尤其钟爱解谜类(Puzzle)游戏，1995年4月加盟杂志任文字编辑，并负责整理、回复读者来信。

杜滨肯干、踏实、勤奋，曾因英文熟练，几乎包揽了当时英文信息的编译。他为人和善，应对尖锐的观点冲突都象是在闲聊。工作时，他可以一天没有一句话，但心中确有

波澜。如能见他彻夜不眠破解 MYST，定会相信“外静内动”是解谜高手的标准性格。

由于家庭因素，当年10月杜滨离开了编辑部，去某国家机关的研究部门工作。

当谈起“编辑部的故事”，杜滨满怀眷恋，称“编辑部是一方净土”，要把这儿的一切“珍藏在心里，成为美好的回忆”。

刘雪凌

女，原杂志美术编辑，酷爱卡通，设计风格细腻温婉。与志同道合的阿魔结为连理，后伉俪二人共同离开杂志。

刘捷足

31岁，笔名“乐水”，原北京古城中学语文教师，1996年6月成为杂志文字编辑。乐水原本偏爱电脑技术，对游戏兴趣一般，自加盟杂志后耳濡目染也开始喜爱游戏。他对杂志电脑知识栏目的建设、作者队伍的培养功不可没，曾负责“阶梯教室”、“捷径加油站”、“PC 工具箱”等栏目，将原来的小栏目“文渊阁”办得有声有色，并编制了多期配套软盘和首张配套光盘。乐水厚道随和，是编辑部里公认的好人。1998年5月他离开杂志，几番辗转后现就职于《电脑时空》。

崔越

28岁，笔名“CY”，原北京某商厦部门经理，1997年1月成为杂志文字编辑。CY 最大特点是善“侃”，他在所负责的“业界星空”栏目中充分发挥，对国内大多数游戏厂商进行了访谈，在杂志与业内厂商的交流合作方面做出过重要贡献。1998年10月 CY 因工作安排上的分歧从杂志离开，此后仍在游戏媒体圈内继续未了的游戏情结，现主编《现代电子技术(游戏时代)》。

刘炜

32岁，1997年1月成为杂志美术编辑，读者在彩页中见到的“liuwei”便是他的署名。刘炜喜爱电脑美术制作和音乐影视，是编辑部里购买光盘的“狂人”。他为人热情直率、乐观活泼、责任心强，人缘极好。1999年4月他离开杂志社就职于新天地公司，大家依然可以经常看到他的作品。

《家用电脑与游戏机》友人小传

高立新

43岁，教师，杂志的顾问、朋友和作者。

他业余研究电影理论、符号学，进而对电脑游戏发生浓厚兴趣。1990年前后，他敏感地觉察到游戏产业的巨大前景，满怀热情地投入其中。他曾致信出版社，推荐游戏选题，并将一批文章汇集成书——《电子游戏万事通》。后应杂志的邀请，他积极参与创刊时的读者定位、栏目策划等工作，并陆续撰写了《电子游戏是什么？——关于产业发展的战略思考》、《日本游戏业界之谜（连载）》、《美在少年——访逆火小组徐创》、《一种新兴的文化产业》、《比尔盖茨是个游戏迷》、《浅论模拟类游戏》、《国产游戏有戏没戏》等一批文章，对电子游戏基本概念的建立、游戏文化的最初传播贡献重大。为推动国内游戏理论的成长，他还积极主持了《游戏之王——纵横电脑游戏世界》一书的编撰。

随着发展，杂志相继面临着扩大版面、选题调整、招聘人才、健全制度、开拓市场、扩大社会交往等诸多课题，他都适时地给予杂志无私的帮助。

他称人是“信息动物”，因此继“电脑游戏”、“数字化娱乐”之后，对全能媒体——互联网的发展又给予极大关注。

他对朋友忠诚，对事业执著，对新事物敏感。他富于理性思维，且讲求实干；生活中却不修边幅，有些不拘小节。“立新”之名恰好反映了他立志创新，善于发现并力促新文化发展的追求。

赵庆清

39岁，原是《家用电器科技》杂志专栏编辑，现在北京广播学院任广播电视文学系文本研究室主任。

说起赵庆清，真“玄”，但还不是他的抽烟、喝酒、留胡子、不守时序。1983年从清华大学毕业，因在校乐队“鼓吹”时显露才华破例留任音乐教师；从事期刊编辑后，成为某准专业媒体的音响顾问；读《周易》、练气功、探佛教，因“经验值”暴涨，倾倒了一批同好；为观日食曾扛“大炮”独赴南京；载夫人出游，骑单车驮帐篷千里西行；人类学拜读赫胥黎；天文学求教方励之；调入广院后，曾客坐北京音乐台主持节目，不久率先开讲“电脑音乐(MIDI)创作”课程，现又在备课“多媒体文体创作”。他既不循传统，也不追时髦，凭独立的价值标准和兴趣行事。在畅游网络3年后的今天，他才配上了 BP 机。

1989年，他成为国内首批游戏玩家。神奇的电脑和迷

人的游戏令他兴奋不已。他与杂志常务副主编孙百英是好友，1994年《家》创刊时，他义务参与了选题研讨、稿件撰写（《音乐的奉献》等一批文章出自他的“手”下）、设备选型维修等多项工作。他因此成为杂志及读者的老朋友。

杜宁

50岁，精通电子技术，负责北京华威大厦音像电器的保修，这似乎与“多媒体”有天然的缘分。身为朋友圈中的老大哥，他不善言辞，但对电脑设备的维修有求必应。时至今日，当有一些技术问题，我们仍然向他求教。尽管他进入电脑世界走的是“技术道路”，但他仍很欣赏本刊推荐的捷径——“游戏之路”，他们父子都是杂志的忠实读者。

邵氏兄弟

邵昌平（大邵），软件工程师，本刊最早的读者之一。曾设计过游戏《接龙》，编纂游戏脚本《荒野迷龙》。他玩股票又玩出感觉，编写并出版了《道德经济学》一书。特点：热情、理想、随和（个人主页：http: //spicae. yeah. net）。

邵昌林（小邵），原“北京吉普”工人，自学成才，现在京盾西科姆电子安全公司负责电脑维护，并独立编写实用程序。解谜高手。特点：冷静、现实、擅辩。

哥儿俩个性分明，但都思维敏捷、品行正直，在电脑设备选型、维护维修、项目论证等方面都对杂志有过无私的帮助。

赵大国

电脑工程师。他并不喜欢游戏，是杂志因技术问题请来帮助的。他不讲客套，也不收报酬，来了就干，干完就走。虽然无法提供有关他更多的信息，但会永远记住：杂志电子出版技术的进步，得益于他的奉献。

刘贵滨

原《当代歌坛》的美编，因种种原因错过了加盟杂志的机会。他为杂志吉祥物——猫头鹰设计的组画，相信大家有深刻印象。

《家用电脑与游戏机》作者小传

养由基

“养由基”只有杂志的“老”读者才会觉得眼熟，是至今活跃于游戏媒体鼎鼎大名的张炫、叶伟的笔名。

1994年前后，国外电子游戏产业飞速发展，信息激增。而国内不仅产业跟进迟缓，而且媒体初创，信息闭塞，稿源匮乏。为满足读者要求，促进行业发展，热心游戏文化的人士自然走到一起。年底，叶伟代表张炫千里迢迢离沪赴京，与本刊洽谈栏目合作。小编误以为南方高手来京挑战，不由分说屏前大战（不是《街霸》就是《恶狼》）三十合。毕竟主场作战，不久小编就凯歌高奏。

当晚双方展望游戏业前景，议定后续合作事宜。按作者要求，日后的文章，按特约撰稿人以笔名发表。不久，“养由基”便出现在本刊重要的新闻、评论、游戏介绍栏目中。一年间，养由基陆续发表了20余篇近5万字的文章，受到广泛好评，做出了可贵的贡献。随着对游戏技术文化讨论日渐深入，一些话题备受关注，其间不免有偏激的意见甚至观点的冲突。1996年第6期起“养由基”从杂志引退。传闻张炫一直从事专业戏剧创作；叶伟后来到上海南梦宫(NAMCO)市场部发展。

吴波

在吴波还是北京第二外国语学院的学生时，他已是早期杂志的热心读者。由于所学为日语专业，又酷爱电视游戏，因此成为杂志重要作者。吴波是国内第一批电视游戏玩家的代表，每当新机型新游戏推出，总是迫不及待地买进。几年来，他先后编译了大量的日本游戏产业新闻、游戏情报和技术信息。1997年他毕业后就职于一家日资外企，至今仍每月向杂志提供日本电视游戏新闻。

流星雨工作室

1995年，由刘俊、郦峥、熊韬、朱克四位志同道合的年青人组成“流星雨工作室”，专门撰写游戏介绍、评论、和攻略，当时他们为这个兴趣小组冠以的“工作室”的名字，竟成为日后电脑游戏圈中最盛行的称谓。流星雨工作室的成员创作力极强，善于收集整理各种电脑游戏的相关资料，作品曾广泛发表于各电脑游戏报刊，1997年起应邀主笔本刊“流星时空”栏目，专门介绍各种最新电脑游戏的前瞻资讯，成为杂志重要的特约作者群。1998年，以撰写硬件文章擅长的徐罡成为第五位成员，现主要成员为刘俊、郦峥和徐罡。

天骄创作室

1996年，由吴冠军、蔡熠天组成了“天骄创作室”，成

为电脑游戏圈中新兴的创作团体。天骄创作室的文风细腻深入，除一般的游戏评论和攻略之外，他们更擅长于归纳分析和撰写综述性文章，作品曾广泛发表于各电脑游戏报刊，1998年起应邀主笔本刊“新闻报道”栏目的电脑游戏新闻部分，成为杂志重要的特约作者群，现主要成员为吴冠军、雷鸣和钱烁。

马晓伟

大学高年级时的他就是公共机房中“埋头苦战”的电脑玩家，擅长角色扮演和冒险类游戏。1995年毕业后在北京某国营工厂供职，1997年起在闲暇之余开始撰写亲身游戏感受与经验，动笔之前必先通关两遍以作验证。他为人忠厚诚信，写作文风严谨、内容翔实，是本刊重要的特约作者。因不甘于沉闷的工作而于1998年“下海”，现供职于新天地公司负责技术支持。

董煜

曾用“知阳散人”的笔名发表《爱在超时空的日子》、《霹雳幽灵剑》等作品，文章多为游戏评述，篇幅往往精巧短小，但文风清新雅致，用情深挚。

飞翔鸟创作室

主要成员包括谈毅、孙嘉、周晓阳、姚迅等。他们是仍在首都经贸大学刻苦攻读的莘莘学子。创立之初，因喜欢“唐朝”乐队的《飞翔鸟》而得名，杂志电脑知识栏目的主要作者之一。常自诩“玉树临风”的孙嘉负责建立和维护的“电脑硬件资讯站”已经成为国内颇具影响力的DIY硬件站点；其他成员的软件和网络站点也已初具规模。

Monster

本名周强，杂志的特约作者之一，现就职于某信息系统公司，负责多媒体和数据库的开发工作。他每月的模拟器快报拥有不少忠实读者，是国内少数“摆弄”模拟器的元老级人物。个人主页EMU X－File不流于简单的下载链接，其中的讨论区是不少模拟器爱好者的乐园。为人热情、幽默，神态与某位“左看右看、上看下看”的歌星有几分相似之处。

黄明

江苏省邮电管理局干部，是杂志的老作者、老朋友。早期杂志上多次刊登过黄明先生的游戏介绍与评论，其中关于超任与世嘉五代性能比较的技术讨论在当时反响很大。1996年后，黄明先生潜心研究游戏制作，杂志上曾连载他的多篇关于游戏制作的教学与研讨文章。

星河

本名郭威，北京作家协会会员。曾在本刊发表《网络游戏联军》、《梦断三国》等以游戏为题材的科幻作品，是“文渊阁”栏目相当一段时期内的重要作者。

户愚吕兄弟

孙滨滨和弟弟孙建建的笔名，但多数文章是孙滨滨一人手笔。兄弟二人都学医出身，又酷爱电视游戏，玩起来也是精细认真之极。曾发表《RAGE RACER》、《关于WILD ARMS的对话》等多篇作品，风格别致，构思巧妙。“户愚吕兄”现参与一本新游戏杂志的编辑工作。

天津RPG联盟

主要成员是王奇、杨子江、刘琨等十余位天津玩家。王奇曾发表多篇电视游戏攻略、评论，文风豪放，想象奇特。他在天津的游戏专卖店工作，连续撰写《来自前线的报告》，还热心帮助过很多玩友。他的妻子邵蔚也是杂志的热心读者和作者，二人在游戏世界中共享幸福甜蜜。杨子江热爱写作，曾发表多篇攻略，行文流畅，书卷气浓。他从外企辞职，开了自己的游戏专卖店，为玩友印制攻略手册并提供多种服务。

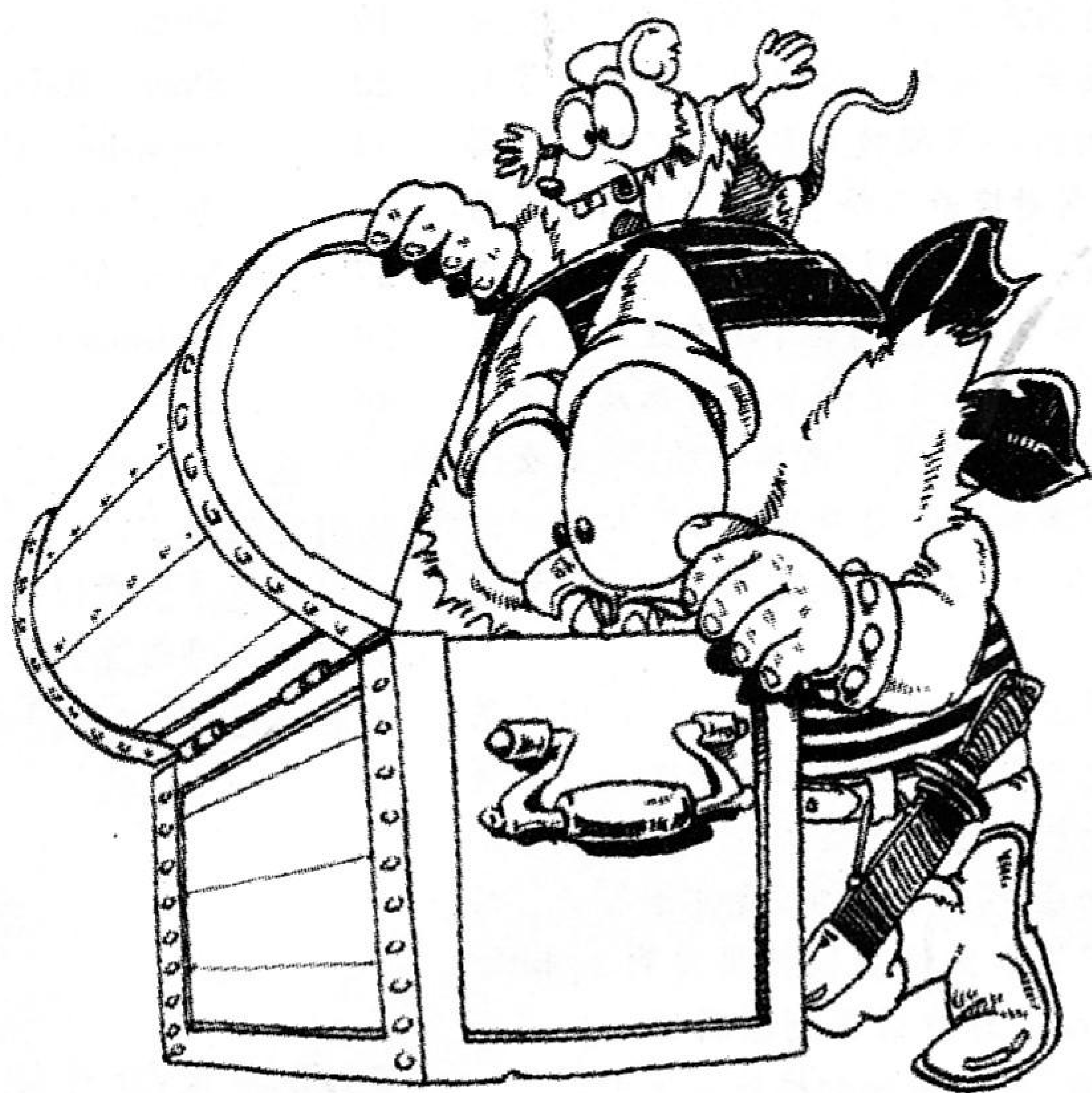
Viking

本名全泽强，杂志的老读者和重要作者之一，现供职于瀛海威公司。短短胖胖的身材，加上一笑就会“眯”起来的眼睛，在圈中获得了“咪咪”的外号，简写为“MM”。性格开朗热情，喜爱游戏机、模拟器和电脑，对北欧维京海盗小有研究，因此有了Viking这个笔名。

《家用电脑与游戏机》特别感谢

吴学利　钟劲松　梁　诤　赫　闻　朱　泓
梁怿炜　严　蓬　钱亚光　王宝军　陈雅清
罗　曜　刘　波　李　伟　王　强　王　然
王　以　王　冬　冯宝坤　于晓伦　范先亦
张　琦

倚天万里须长剑



电子游戏作为多媒体互动娱乐形式，必须亲历其间方能感悟她的独特艺术魅力。玩家苦心孤诣，废寝忘食，只为体味梦幻的过程，品尝理想的果实。《家》一直想玩家所想，提供游戏秘技与疑难解答，“班声动而北风起，剑气冲而南斗平。”攻关利器在握，游戏世界任纵横。

秘技档案

题记［1996.12］

众望所归之下，PC秘技档案终于脱胎换骨了！从此这个栏目将伴随各位电脑玩家走下去，在带给您越来越多的“最高机密”的同时也可能让您的……嗯，游戏技巧锐减。当然，这就看您的了。毕竟在这个电脑游戏如潮水般涌来的时代里，要想将所有的游戏玩儿完是需要一些“手段”的。

我们已经尽力确保这些秘技的准确性。然而如您所知，不同版本的游戏可能仍会有大相径庭的结果。所以在测试这些秘技的过程中发现有什么错误、遗漏，欢迎写信或打电话告诉我们，同时亦请各位不吝提供自己发现的秘技。

题记［1997.02］

自从本栏目开设以来，读者朋友纷纷来信来电提供秘技或进行纠正，兔子我实在是感动万分。在此我想向大家说明几点注意事项，目的是帮助各位提高秘技的命中率，把我们这个栏目办得更好。

①不要从其它杂志上摘抄，除非您经过实际测试得到了一些错误纠正或有更详尽的功能叙述；

②对于秘技使用的条件、时机、特征、结果及其它注意事项应明确详细地写明，如果自己无法测试，这也方便我们尽快测试及采用；

③一般投寄最近几期杂志各栏目介绍过的游戏之秘技则容易被采用，同时欢迎各种中文游戏的秘技以方便大多数国内玩家的需求。

④对于本栏目刊登过的秘技之纠正与补充最容易获得采用！

题记［1997.07］

暑期特别行动——秘技总动员

首先感谢大家对秘技栏目的捧场，啊哈，同时还要为这些日子以来由于没有详细测试而对各位造成的困扰致歉。(众读者立刻抛出一句E文：I' ll kill you to thank you ，haha...)

客气话就不多说了，这里要告诉大家的一个好消息是，从本期开始，对读者投寄的秘技稿酬将施行分级制（不要想歪了），每个游戏的一组秘技可获得A/B/C三类分级，分别对应着六倍、四倍及两倍杂志售价的犒赏。至于分级的标准则以该秘技的实用性、精彩性、易用性、时效性及可用性综合评定。其中可用性因其特殊意义及测试难度，在秘技刊登后若发现错误，那么今后将对“肇事”者的下一次评定扣除一级(最低到C级，这类评定结果将以“－B”这类符号标出)。

如果编辑部收到重复的秘技，选定的原则是优先录用读者投来的最全面、叙述最详细及最快投来的稿件。

如此悬赏，各位网友、玩友还等什么?!注：通过互联网请将秘技稿发到rabbit@fcgm.co.cn，写信请寄到编辑部，应注明“秘技档案”的主题以加快处理速度。

# #

第七军团
7th Legion

在游戏安装目录的data子目录中有一个missions.ini文件，在每个任务的配置内容最后有一项以PVStart字样开头的一串数字，它的每一个数位定义着该关卡中一开始你拥有的该种单位的数量(0到9)，无论该种单位是不是你所在阵营的配备。修改时不要改得太多，否则某些地图中你的部队多得可能会放不下。例如：原来的配置行可能会是下面这样，你在游戏开始时拥有一辆Crusader tank和一辆MCV：

PVStart =
00100000000000000000000000000000000000000001

改成下面这个样子后，你会在游戏开始时拥有7辆Purifier，8辆Revelator AC，4辆Redeemer AC和2辆MCV：

PVStart =
00000000700000000000000000000000008000400002

部分数字位指定的单位如下：

1	Ore Carrier
2	Ore Truck
3	Crusader
4	Oppressor
5	Crucifier
6	APC
7	Faith Hammer
8	Annihilator
9	Purifier
17	Mortar Unit
18	Priest
19	Medic
20	Slaven Rider
34	Inquisitor AC
35	Revelator AC
37	Nova AC
39	Redeemer AC
44	MCV

这个文件中亦包含任务目标及其它一些内容的设定，当然你也可以试着修改，但请备份这个文件以便改乱了之后好恢复。如果你在编辑完这个文件后调入了以前存的游戏进度，注意要选“Restart Level”才有用。

A

高级战术战斗机
Advanced Tactical Fighters

同时按下键盘右边的［Alt］+［Shift］+［Ctrl］三键，然后选择“单项任务”(Play single mission)，这样就可以编辑各个任务并选用各种飞机了。

帝国时代
Age Of Empires

进入Chat模式，大写输入以下字符，回车后即可获得相应效果。注意在开始游戏时，设置选项中CHEAT MODE开关要勾上才能使用以下秘技。

MEDUSA	村夫变成复仇女神(当他被杀时就成为一名暗黑骑士，如果再次被杀就变成重型投石器)
DIEDIEDIE	全部死亡
RESIGN	投降
REVEAL MAP	显示完整地图
PEPPERONI PIZZA	获得1000单位食物
COINAGE	获得1000单位金钱
WOODSTOCK	获得1000单位木材
QUARRY	获得1000单位石材
NO FOG	走过的区域不再被雾影遮掩

HARI KARI
自杀(一个更惊人的投降方式)
PHOTON MAN 获得一名激光枪步兵
GAIA 控制动物
(但是你的人类成员将失去控制)
FLYING DUTCHMAN 战船可开到陆地上
STEROIDS 立即建成
HOME RUN 本关取胜
KILL# 杀掉某个玩家
#代表玩家的起始位置(1~8)
BIGDADDY 获得一辆很酷的火箭发射车

帝国时代:罗马的兴起
Age of Empires: Rise of Rome

单人游戏或多人游戏(须在设定菜单中设定 Cheat Enable)中,按回车键打开对话条,输入以下字符串,回车后即有相应结果。

注:如果输入的秘技字符有效,该字符不会显示在屏幕上。

big moma
在自己的基地旁造出一辆很酷的白色武装跑车 Winsett's Other Z(500 HP, 60 str, 10 arm, 15 rng)

convert this
在自己的基地旁造出一个可用雷电杀死敌人的巫师 Saint Francis(25 HP, 200 str, 0arm, 10 rng)

grantlinkspence
把场景中所有的动物 HP 加倍

king arthur
把场景中的飞鸟变成飞龙(999 HP)

pow
在自己的基地旁造出一个骑三轮童车的婴儿杀手 BabyPrez(500 HP, 50 str, 10arm, 15 rng)

stormbilly
在自己的基地旁造出一个机械杀手 Zug209(100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

轻骑兵 F-111X
Agile Warrior F-111X

游戏中按 [ESC] 暂停,在密码行按 [C] 键切换到代码输入状态,然后可以输入以下秘技。如果一切正确,您会听到"outstanding."这个声音:

13593 最大油料及防护力
14214 刀枪不入之无敌状态
17357 可选所有任务
25245 武器全满
33124 完成所在任务

长弓阿帕奇
AH-64D Longbow

用 PCTOOLS 之类的十六进制编辑器打开 CA.INI 这个文件,搜索 CHEATS 这六个字母,这时你会发现如下字符:

Infiniteammo = 0
Invulnerability = 0

将其中的 0 改为 1, 则相应的无限弹药及刀枪不入功能被开启。

第 51 区
Area 51

在 options.sav 文件的几个位置中记录着重要信息,将其更改为如下数字:

$124 => FF
$128 => FF
$12C => FF
$130 => FF

这样即可获得 255 条命, 255 次接关及 255 点血。

钢铁雄师 II
Armored Fist 2

在游戏过程中,按住 [BACKSPACE] 键不放,再输入"kyle",即可得到所有的武器和燃料并修复损伤。

玩具兵大战
Army Men

按下 [ESC] 键后即可输入下列字符开启秘技:

Succumb 任务失败
Triumph 任务完成
Omnisicient 显示整张地图
Pyromancer 切换鼠标右键爆炸功能
Aeroballistics 增加空中支援
Invulnerable 队长刀枪不入
Paralysis 麻痹模式(敌人不动)
Telekinetic 传送队长到地图中任一地点
Plethora 弹药加满
Occultation 隐身模式
(除非队长射击,否则不会被发现)
Kahuna 增加爆炸功能、无敌和显示整张地图

在游戏安装目录中有一个后缀为 AAI 的文件,用文本编辑器打开它,里面记录着游戏各单位的资料,可修改。想象一下,当 SARGE 拥有了坦克的撞击和装甲的感觉吧!

异形三部曲
Alien Trilogy

游戏中任何时候键入以下字串:

comeandhaveago 获得武器
ifyouthinkyouarehardenough
获得全部及无限弹药
nadiapopovxx 跳到指定关卡
(其中 xx 为 1 至 34)

炮灰
AMOK

以下是各关选关密码:

Mission 2, Phase 1 : CBYXYC
Mission 3, Phase 1 : XABXAB
Mission 3, Phase 2 : AZCBXC
Mission 4, Phase 1 : YYBBCY
Mission 4, Phase 2 : BAXCXX

以下是功能秘技:

选关功能使能: ZZZCYX
显示当前资金: ZAZACC
功能不明秘技: YAYAYA
功能不明秘技: ZABCXY
功能不明秘技: BABYXX

明星大赛
Andratti Racing

开始职业生涯赛(Career)时,以下列名字 (Real Name) 进行比赛就能选用对应的隐藏赛车:

CHAO BROS 得到印地赛车
PEACEFUL OCEAN 得到斯多克车

B

般若魔界

将游戏升级为加强版,然后进入游戏按 [F3] 键后在输入 PASSWORD 时输入以下秘技:

NARAKA 再按下 [L] 键可使血、气全满
TAKA 得到阿修罗匕首
LAMA 得到天弓
KEN 得到人剑

永远的蝙蝠侠
Batman Forever

游戏开始时有个声音会说"Game activated",此后立即键入 LULLABY,这样即可拥有以下三项特殊能力:

1. 按 [F10] 消灭所有敌人
2. 你可以跳到游戏中任何一层平台上
3. 获得全部武器

战斗地带
Battlezone

按住［SHIFT］和［CTRL］不放，输入下列字符串即可开启相应功能：

BZBODY　无限护盾
BZFREE　无限资源
BZRADAR　显示地图
BZTNT　无限弹药
BZVIEW　？？？？

疯狂者
Bedlam

在主菜单中更改玩者姓名为GOD(大写字母)，此后可以开始新游戏或调入进度(进度中的玩者姓名也必须是GOD)，这样即可进入刀枪不入的无敌状态。注意，每次游戏开始时都要改一遍玩者姓名为GOD。

以下是几个命令行参数：

/KARMA　获得所有武器装备
/US　功能不明

血祭
Blood

游戏中键入以下字符将开启相应功能：

idaho　获得所有武器弹药
capinmyass　发送消息：were you cheating?
montana　获得所有武器弹药及物品
griswold　装甲全满
edmark　自杀
jojo　轻跳一步
I wanna be like kevin
发送消息：Now you are just like Kevin
satchel　获得所有物品
onering　刀枪不入
mario　跳关
kevorkian　自杀
mcgee　照亮自己
krueger　火伤害免疫
cousteau　加200点血
voorhees　刀枪不入
Lara Croft
所有武器弹药，再键入一次取消所有装备
sterno　暂时熄灯
Fork Broussard
Trippin 模式，无任何武器弹药及物品
Eva Galli　无过场模式
rate　显示屏幕刷新率
goonies　显示全部地图
spielberg　跳关
funky shoes　让你跳得更高
spork　获得200点血

以下是目前功能不明的代码：

Lieberman　？
cheesehead　？
IPKFA　？
tequila　？
gatekeeper　？
hongkong　？
Frankenstien　？
clarice　？

在演示版中，首先按［T］键然后输入以下字符：

MAP　全部地图
AMMO　全部弹药
GOD　刀枪不入
GUNS　全部武器
KEYS　全部钥匙
CLIP　无过场显示

C

超时空英雄传说

在战斗中按［ESC］键激活主菜单，然后同时按下［CTRL］+［ALT］+［Q］+［W］出现密码菜单，此时键入UNICORN并回车进入欺骗模式：

1. 按［F10］激活系统菜单，其中有9个项目，第3个选项为地图坐标显示开关，第6个选项可增加金钱；

2. 按住［ALT］+［V］并用鼠标点选游戏中的角色，这样便可修改战士的各项属性；

3. 按［ALT］+［R］可再次移动已经走过的角色；

4. 鼠标点选一人物后可按［DELETE］键将其杀死。

超时空英雄传说Ⅱ

①开启方法

在游戏中按［ESC］键显示功能菜单，然后同时按下［U］键和［J］键，此时会出现密码提示，输入860420即开启欺骗模式。此后按［F10］键会显示一功能开关屏幕，这标志着秘技开启成功。此功能屏幕如下：

1. Save man location　慎用
2. DebugAutoSave = OFF　慎用
3. Display Location = OFF　显示坐标位置
4. Display Memory = OFF　显示内存状况
5. Get Object 慎用，功能同下［ALT］+［V］
6. GetMoney Money = 5002900
获得银两，数太大会变负值
7. AlmsCount = 99　捐献的次数
8. Save Treasure Location
保存本关的宝物位置，需输入文件名
9. Event　慎用
10. Hard = 3　难度级别
11. PlayerPublicValue　名声、评价、伊娃/芙蓉/依琳娜/秋月好感度、关卡计数
12. Exit　退出

②功能

A. 用鼠标圈住目标人物后按［DEL］键可杀死该人物；

B. 用鼠标圈住我方已行动过的人物后按［ALT］+［R］键使其可以再次行动；

C. 用鼠标圈住敌方或NPC已行动过的人物后按［ALT］+［E］键使其可以再次行动；

D. 按［ALT］+［T］键使已行动过的敌方人物可再次行动；

E. ［ALT］+［C］截取当前屏幕；

F. ［ALT］+［B］截取整张地图图像；

G. 用鼠标圈住目标人物按［ALT］+［V］可更改以下属性，括号中为最大值：

1. HP　修改生命点(3000)
2. MP　修改法力点(999)
3. SP　修改精力点(999)
4. Strikeback　修改反应点(999)
5. Attack　修改攻击点(999)
6. Defend　修改防御点(999)
7. Fencing　修改剑术点(999)
8. Tactics　修改战技点(999)
9. Exp　修改经验点(999)
10. Mode　自动作战AI模式
11. Type　第二AI(勿改！)
12. SkillValue 技巧点数修改，其中：1. 剑；2. 刀；3. 杖；4. 弓；5. 斧；6. 枪；7. 地魔法；8. 火魔法；9. 风魔法；10. 水魔法；11. 黑暗魔法；12. 神圣魔法；13. 召唤魔法；14. 蛊术魔法；15. 仙术魔法；16. 单人剑术；13. 无(？！)；14. (X, Y)人物所在位置；
15. Item 为本人物获取指定的物品（编号1－254)，注意某些物品会改变故事进程；；
16. Exit 离开人物属性修改模式。

H. 鼠标置于空白处按［INSERT］键造出一个指定的人物，造出太多的人会造成内存不足：1. 选定人物派别：0 我方；1 友军；2 敌军；3 王级敌军；4 会撤退的友军。2. 此人物的编码(1－1620)，决定此人是什么职业及形象。3. 自动作战AI模

式。4. 第二 AI,不必修改。5. 此人物出现时面对的方向。

超时空英雄传说 II北方密使

在游戏“系统设定”菜单的“其它设定”项目下同时按下［CTRL］+［ALT］+［O］三键,屏幕下端将出现 PassWord: 的提示符号，输入 UJGAME 并回车即可激活秘技模式,此后有以下功能。

①按［F10］出现功能表,其中：

3. NoDead = on 时我方永远不会有人阵亡。

6. Get Money 打入数字就可以得到相应数量的钱。

8. Save Treasure Location 给一个文件名就会存下这一关的宝物位置。

10. Hard 游戏难度，1 最简单，5 最难。

②把鼠标移到人物身上按［ALT］+［V］出现人物属性表：

1. 生命点数
2. 法力点数
3. 精力点数
4. 魔力值
5. 反应力
6. 攻击力
7. 防御力
8. 剑术值
9. 战技值
10. 经验点数
13. 各种技巧点数
14. 此人物的坐标位置
15. 取得物品,请打物品码
17. 性别
19. 关系值

③在空地上按下［INSERT］键增加新人物：

1. 此人物所属阵营
2. 兵种编码 ID(如 6 号代表格斗者)
3. 出现时的等级
6. 出现时面对的方向
7. 性别

④其它功能

1. 在任一人物上按下［DEL］键可以杀死该人物。

2. 按下［ALT］+［R］,我方所有已行动的人物可再度行动(鼠标要动一下)。

3. 在人物身上同时压下［CTRL］+［A］，这个人物能暂时学会所有的魔法与招式，若在敌人或中立人物身上按下则此回合中可指挥该人物。

4. 游戏中按［ALT］+［B］可将当前战场的全图存于 SAVE 子目录下，按［ALT］+［C］可将当前屏幕战场存于 SAVE 子目录下。

恶煞车手
Carmageddon

游戏中键入下列字符串开启相应功能：

BIGBOTTOM	车体废弃
SUPERHOOPS	炸药包
IGLOOFUN	热枝
GOGGLEPLEX	水下能力
SPAMFORREST	立即刹车
INTHELOFT	毒品
BUYOURNEXTGAME	悬挂果冻
CHICKENFODDER	跳跃
FUNNYJAM	超速包
TRAMSARESUPER	收割行人(残忍！)
ISLANDRULES	火山石团
SMALLUDDERS	巨大包
SPAMFRITTERS	免费修理
GIVEMELARD	加钱
SPAMSPAMSPAMSPAM	行人粘在地上
HAVESOMESPAM	奇怪的地心引力
MOOSEONTHELOOSE	弹球模式
ILOVENOBBY	行人显行在地图上
RUSSFORMARIO	行人电劣射线
HAMSTERSEX	行人失明
NAUGHTYTORTY	行人再生
BOYSFROMTHEBUSH	控制所有的 Matic 轮踏

在网络竞赛类型选择屏幕输入 JOYRIDER 将可以使用所有车型，当然还需要在 OPTION 屏幕里选择“all”。注意：它只能用于手动或随机车型选择。

洞穴战争
Cave Wars

启动游戏时键入 cave godmode 这一字符串,一旦你选择了种族并开始游戏后,你会发现所有的技术及魔法都以掌握，同时每种矿物、食物及魔法都有 250000 份。

赤壁

游戏画面中键入回车键开启信息输入框,键入 eternal 并回车,欺骗模式即开启：

［F7］	建造及行进速度加快
［F8］	开启地图
［F9］	各项资源加 10000
［［］	选前一关
［］］	选后一关

游戏中还有几个隐藏操作键：按［P］键将屏幕自动移到敌兵位置，用于搜索残敌;按住［CTRL］再点选某一单位,如此可选中其所在的整个军团;按住［SHIFT］键再点选部队可将多个单位选入一个军团;［F11］键可在 CHIBI 目录下将当前屏幕以 BMP 格式的图像文件存放。

文明网络版
CivNet

首先在 Extras 菜单项中依次键入［CTRL］+［A］、［O］、［D］、［B］、［A］、［M］、［F］,随后该菜单即可出现以下秘技选项：

SCALEIT	增加生产
ARMYINFO	观看其它种族的资料
MONEYANDPOWER	得到金钱与能量
ALLSEEINGEYE	观看全部地图
GETRICHQUICK	得到金钱
GETSMARTQUICK	得到智慧
MISSILECRISIS	制造核弹
SETTLERSHO!	制作拓荒者
NUKESTORMS	制造全球核效应
AUTOMODE	电脑自动控制
ARMAGGEDON	核弹轰炸全世界

超级科曼奇 III
Comanche 3

飞行过程中按下［R］键进入对话输入,然后输入以下字串：

ratz	科曼奇隐形(可躲避敌雷达锁定)
cowz	使所有敌人静止不动
ipig	科曼奇弹药爆满
cat9	科曼奇机件修复
dog9	科曼奇弹药补满
bat9	获得 GPS“地狱火”导弹

盟军敢死队
Commandos：Behind Enemy Lines

在游戏中输入“1982GONZO”，若无效，可试试“GONZO1982”，然后可使用下列秘技：

［SHIFT］+［V］	显示所有敌人的视野
［SHIFT］+［X］	任意传送

(用鼠标放置任意选定的队员到任意位置)

［CTRL］+［I］	无敌
［CTRL］+［SHIFT］+［N］	完成当前任务

过关密码：

第 2 关：4JJXB
第 3 关：ZDD1T
第 4 关：RFF1J

第 5 关: K4TCG
第 6 关: DT1WN
第 7 关: IH3W1
第 8 关: 52WJ7
第 9 关: 924BF
第 10 关: HYBM3

小鳄鱼历险记
Croc: Legend of the Gobbes

在岛屿选择菜单或游戏中键入以下字符串可获得相应功能:

argolife　　无限生命
argoskip　　选关

无悔的十字军战士:义无反顾
Crusader: No Regret

《无悔的十字军战士: 铁血无情》的续作,也是 Origin Systems 的年度奉献。如果没有这些秘技,这个更酷更难也更不容错过的游戏恐怕不会让您睡上好觉,不过,有了秘技之后可能更要彻底难眠了吧! 感谢 Satan Chen 提供的精彩秘技④& ⑤。

①欺骗模式

游戏过程中依次键入 LOOSECANNON16 开启欺骗模式(所有指令第一次键入会开启相应状态,再键入一次则关闭相应的状态):

[F10]　　获得所有精良武器、弹药及物品
[CTRL] + [F10]　　刀枪不入之无敌状态
[H]　　黑客搬移(按住 [SHIFT] 然后用鼠标单击拖拽任何物品)
[F]　　显示物体框架
[CTRL] + [V]　　显示内存状态、版本号及其它资料
[F7]　　显示各种栅格
[ALT] + [F7]　　显示各种栅格
[CTRL] + [F7]　　显示各种栅格

②命令行参数

-warp X　　跳到第 X 关,X 为 1 - ? 数字
-skill X 设置技术等级 X,X 为 1 - 4 数字
-asylum　　显示"Enabling ENHANCED mode(Not!)"的信息
-demo　　循环播放片头影片
-debug　　开启除错模式
-vesatest　　用于显示接口测试

③补充弹药

只需将武器掷于地上再拾起,弹药即自行得到补充。

④"义无反顾"的试炼场

键入第一代游戏的欺骗模式开启指令 JASSICA16,一行文字指示密技代码已改,接着您将被传送到一个封闭的广场,八个强力机器人围过来疯狂扫射。即使您键入正确的欺骗模式开启指令并进入无敌状态,但在消灭所有机器人后自己也会自爆身亡!

⑤欢乐圣诞

如果您在使用这套游戏的时候,PC 的系统日期为 12.24 至 12.31 之间的任何一天,在进入游戏并开启欺骗模式后系统就会提示"Merry Christmas, CHEATER",此时背景音乐变成那首耳熟能详的圣诞歌曲《铃儿响叮铛》,在这么欢快的曲调里大开杀戒,感觉真的不一样哟!若要恢复正常的背景音乐,键入 [CTRL] + [M]。

⑥超级军火库

同时使用命令行参数 -warp X(X 为 1 - ?)及 -egg 250 将使游戏开始于一间充满武器及物品的房间,拿取所有物品后踏上传送站即开始游戏。命令与数字间有空格。

⑦死而复生

如果不幸在战斗中牺牲,这是否意味着必须调档或重新开始?不!死后只要键入 LOOSECANNON16 开启欺骗模式(如果尚未开启的话),按 [F10] 即可复活。

⑧杂项整理

经过传送站之后,刀枪不入状态将自动解除,需要重新按 [CTRL] + [F10] 激活。

如果通过了望台控制了枪塔,此时按 [SHIFT] + [↑] 可令其爆炸,这样当你路过时便可免遭攻击。

如何进入欺骗模式? 有些杂志强调 [S] 键的使用时机,但实际测试表明这毫无影响,任何时间任何地点(哪怕你已壮烈牺牲),只要以一定的连续键入速度输入开启指令即可。同样的概念适应于大多数游戏中类似秘技的开启。感谢电话中不知名的读者的询问。

D

大富翁之破坏超人

在游戏画面输入 SammilsTheBest 并按回车键,若听到一下声效便表示秘技启动成功! 此后只要键入以下热键即可获得相应功能:

[TAB]　　切换电脑托管
[+]　　增加 5 万元现金及存款
[-]　　减少 5 万元现金及存款
[=]　　增加 5 千兵员
[_]　　(下划线)减少 5 千兵员
[<]　　增加 10 日保险期
[>]　　减少 10 日保险期
[1]至[8]　　前进 1 至 8 步

大航海时代Ⅲ

用 PCTOOLS 将存档文件 SAVEDATE. CSD 中的地址 SECT0000/DISP0153 及 0154 改为 FFFF,这样钱就多了。

宇宙冒险家
Daedalus Encounter

从主菜单中选出游戏,按下 [Alt] + [F5],再选 JUMP TO,便可以见到所有场景。按下 [Alt] + [Shift],再按下该谜题的第一个字母,例如按下 [Alt] + [Shift] + [O] 便可略过 orbit 谜题。

上古卷轴:匕首雨
The Elder Scrolls:Daggerfall

在硬盘游戏的目录中寻找文件 Z. CFG,打开它在其中加入一行:

cheatmode 1

进入游戏后在地牢中同时按 [CTRL] + [F4] 开启无敌模式,另外试试 [ALT] + [F11]——另有发现哦!

黑暗殖民地
Dark Colony

在谈话板(Chat Bar)中可输入下列秘技:

SLAG NET　　显示整张地图
WE NEED EQUIPMENT　　得到 10000 单位能量

黑暗大地
Dark Earth

①按 [P] 键暂停游戏,输入"FORTYTWO"并按 [ENTER] 键确认,将会出现"Easy Mode On"的文字,即可输入下列秘技。

[Ctrl] + [D]　　主角血全满
[D]　　将对手的生命点数降到 1

②按 [P] 键暂停游戏,输入下列秘技并按 [ENTER] 键确认:

DWARF　　小人模式
BAFFE　　大手模式
BIGFOOT　　大脚模式
BIGHEAD　　大头模式
NORMAL　　正常模式

MUCHBETTER	自救

死星战将Ⅱ杰迪骑士
Dark Forces 2:Jedi Knight

游戏中按［T］出现信息输入提示，对试玩版有以下秘技代码：

jediwannabe on	刀枪不入
eriamjh on	飞行
red5 on	所有武器
wamprat on	所有物品
deeznuts on	原力提升一级
bactame on	治疗
whiteflag on	关闭人工智能
slowmo on	慢动作
thereisnotry on	跳关
imayoda on	获得光明大能
sithlord on	获得黑暗大能
5858lvr on	获得所有地图
yodajammies on	原力加满

对于完整版有以下秘技代码，其中*表示功能开关(0＝关/1＝开)。

thereisnotry	跳关
whiteflag	人工智能开关*
deeznuts	原力级别提升
eriamjh	飞行
jediwannabe*	刀枪不入开关
red5	获得所有武器
wamprat	获得所有物品
yodajammies	原力加满
raccoonking	超级杰迪
imayoda	获得光明大能
sithlord	获得黑暗大能
5858lvr	获得所有地图
slowmo	慢动作开关*
pinotnoir	带着当前武器重新开始本关*

杰迪骑士之西斯疑云
Dark Forces 2: Mystery Of The Sith

游戏中按［T］键进入信息输入提示状态，输入以下字符串开启相应秘技(*号表示该处可用数字0或1，1为开启，0为关闭)：

iamagod	变成Uber－jedi
diediedie	得到所有武器
gimmestuff	得到所有物品
gameover	跳关
statuesque*	冻结敌人
trainme	原力增强
freebird	进入飞行模式
boinga*	刀枪不入
trixie	加满魔法点数
cartograph	显示地图
gospeedgo*	慢动作模式
quickzap	跳到spec. coord.

暗日
Darklight Conflict

在游戏中按下［TAB］＋［PageUp］，然后按下字母［P］，屏幕底部会有提示说“cheat enabled”，这时你便刀枪不入了。另外还有如下修改方法：

用16进制编辑器打开了“df.cfg”文件，转到偏移地址00000358，将该字节改为16进制数“32”，存盘后退出，现在你可以选择任意任务来玩了。

魔星大战略
Deadlock

游戏中按下［Ctrl］＋［F1］激活欺骗模式，输入以下字符即可开启相应功能：

GOHTI	提高人口数量
FRODO	立即完成当前开发项目
MAKEITSO	为每个殖民点增加5000元及各种资源各加100份
TOUCHE	浏览游戏中所有的过场影像

魔星大战略Ⅱ
Deadlock 2

同时按下［Ctrl］＋［F12］输入下列字符串（注：这些秘技不能在战役模式下使用）：

PILE IT ON	增加资源
Q40	开发出所有科技
GREEBLIE	立刻完成开发中的研究项目
WALL2WALL	人口最大化
LEO	显示敌人的资源和人口
BIGBRO	可察看任意地区
CHARISMA	所有的计算机对手成为盟友
S－MART	Skirineen立刻出现
SQUISH	任务获胜

死亡宫殿
Death Drome

以下是各个关卡的选关代码：

2REVOLT	The Abyss
3ACCUSED	The Outpost
SHORT4TIME	Citadel
5GETAWAYS	The Inferno
BOLT6DOWN	The Wall
ARREST7	The Spike
LASTMEAL8	Purgatory

死亡陷阱
Deathtrap Dungeon

在游戏中可输入下列字符串开启相应功能：

elvis	无限生命
help	暂停游戏

猎鹿人
Deer Hunter

在地图视窗中键入以下字符串即开启相应功能：

dhbambi	在地图视窗显示鹿的位置
dhdoeinheat	吸引雄鹿到你所在的位置
dhstealth	鹿听不见你的声音，也闻不到气味
dhbuckdown	在射击时鹿原地不动
dhbigbuck	打中鹿后，可增加15磅
dhrambo	提高射击精度

毁灭大赛车Ⅱ
Destruction Derby 2

游戏中键入MACSRPOO即可选择所有的赛道。

暗黑破坏神
Diablo

在单人或联机游戏模式下，你可以自由地复制各种物品。不过在1.0版本中才允许地面上同时存在完全相同的物品，1.02及1.03版都会使重复的物品自动消失只剩一个，在这些版本中注意要把重复物品放在物品栏中。下面就是详细步聚。

1. 确定物品栏中留出可存放一个欲复制物品的空间（主要是为了防止重复物品无处存放而消失）；

2. 找一个开阔的地方（如村庄中的道路上），按［I］键打开物品栏，在栏中的金币上按鼠标右键，然后输入1并回车，这样即可拣出一块金币，把它放入物品栏中；

3. 将需要复制的物品扔在地上（如道路中央），按空格键关闭所有状态窗口，然后向右下方走出一段距离（这主要是为了视野开阔及提供一些反应时间，如沿东西走向的道路向东走出10步左右）；

4. 按鼠标左键点击远处的物品，这时你的角色会走过去拣物品，此过程中迅速按［I］键打开物品栏，将鼠标指向那块刚刚拣出来的金币，在你拾起地上那件物品的同时按鼠标左键捡起金币。在画面上看应该是在拾起物品的前一小步时按键，这

样在按下鼠标键时刚好同时拾起物品。根据物品的大小不同，程序对物品的反应区域也会不同，所以对不同物品要相应调整按键提前量。

5. 如果时机拿捏得当，拾起的物品会出现在物品栏中，同时光标会变为金币的模样，不过当你把它扔到地上时……它变成了要复制的那个物品了！

本秘技已经实战检验确认无误，你可能需要多多练习才能找到一瞬间的感觉。为促进世界“大同”，努力吧！

地狱火
Diablo: Hellfire

①将《恐惧》的单人进度文件(single_*.sv)改名为single_*.hsv并放到《地狱火》的安装目录中，开始单人游戏时就可以选用以前的角色（只保留名字、等级、属性、魔法和钱）。

②在女巫那儿不停地买、存档、取档，如此可以买到大部分的魔法书。

③除了以前介绍过的第五角色之外，第六个角色“蛮牛战士”(Barbarian)又被发现，在SIERRA\ HELLFIRE目录中创建COMMAND.TXT文件并将下面这一行写入即可。SIERRA新的升级文件1.01版已经屏蔽了这个功能，但1.00A升级版却可以正常地使用新角色进入多人模式及新任务地形。

cowquest; theoquest; bardtest; multitest; barbariantest

存档后再执行游戏时，将出现了两个全新任务以及一位可装备两件单手武器的女性新角色——吟游诗人(BARD)，而且连线游戏模式也在其中了（联机模式中除Battle.net选项之外的三项可用）。

剑下亡魂
Die by the Sword

按住［F1］键不放，即可输入下列秘技：

①普通秘技：

Mukor	无敌模式
qsave	快速存档
pause	暂停游戏
frame	截图
Golrg	主角变大
Btiny	主角变小
tough	切换困难程度
mecam	切换到第一人称视角
gocam	切换到固定视角
spcam	切换到敌人视角
bamff	跳到最后一关
gamma	调节亮度
Dedly	武器威力增强
sepku	自杀
Peace	敌人全灭

②趣味秘技：

bills	做一段莫名其妙的动作
ifall	自己摔倒
hicup	把主角扔出去
Silky	敌人无法移动
Lunar	月球重力模式
Funky	得到所有钥匙
catch	逃离陷阱
aiaim	切换AI
Agrav	无肢模式

③除错秘技：

bzone

在线架/阴影/虚无/正常等模式间切换

fpers	显示“Sound Cache Misses”
goura	Gourad shading
ntrud	选择敌人
plane	显示损伤和防护点数
nfade	切换褪色模式
gmode	让所有动作变快
colid	显示可能发生冲突的位置

在启动游戏时，在输入启动命令时加上参数“-god”也可进入无敌模式。

地下城守护者
Dungeon Keeper

①当游戏进行到一定阶段后可以建造监狱(Prison)和审讯室(TortureChambor)，同时在状态栏中打开囚禁开关(Imprisonment)。此后你的部队一般来说会将敌人打晕而非打死（当然，也不排除失手错杀的情况），小鬼(Imps)则会将其拖回你的监狱。若对监狱中的敌人不问不理，它们迟早会饿死而变为骷髅战士或者消失，若你在它们死前及时将其送往审讯室将有机会令其投诚，不过因刑法过于残酷，一般敌人都挺不了多久就死掉了。若在对其施刑的同时不断对其加以治疗魔法，那么它们迟早会不堪折磨而投降于你。此法100%成功，若有敌人一时不降，那你只管对其施刑、加血、加血、施刑……任何敌人按此操作没有不降的道理。

②把某些怪物扔到庙宇的水池里（奉献）就可以获得一些回报：

奉献1只苍蝇和1只蜘蛛就可得到1个魔术师；

奉献2只苍蝇就可完成当前的魔法研究；

奉献2只甲虫就可完成当前的打造计划；

奉献1只甲虫和1只蜘蛛就可换取1个“Dark Mistress”；

奉献3只蜘蛛就可换取一个“Bile Demon”；

奉献1个Bile Demon、Dark Mistress和Troll就可得到一个镰刀怪(Horned Reaper)。

③在Dungeon Keeper的安装目录下有个DATA的子目录，其中有个叫Creature.txt的文件，里面定义了游戏中各种属性设定，随意修改吧！小心：修改时不要太贪心，比如你把怪物的攻击力修改得太过分，那它对敌人的攻击会便成对敌人的补血！

E

毁灭者
Eradicator

在游戏中键入以下字符即可获得相应功能：

试玩版

\FUSHIPI	无敌模式开关
\GUNS	获得所有武器及弹药
\XMAS	获得所有物品
\TUNNEL	穿墙术

正式版

\RAGAMUFFIN	无敌模式开关
\ARMS	获得所有武器及弹药
\GIFT	获得所有物品
\FMK	生命点全满
\OVERDRIVE	增强Microchip的能量
\BLOAD	跳关
\VICI	结束本关
\DIG	穿墙术
\SPUTNIK	显示全部地图
\AMOBJECT	显示全部地图及所有物品
\AIMOVE	敌人人工智能增强开关
\FRAME	显示边框信息
\GOBBET	自杀

毁灭者(蒸发密令)
Eraser: Turnabout

如果你对游戏中的射击关卡很头疼，那么只要在游戏中同时按下［CTRL］+［W］即可跳入下一场景。

极端反击
Extreme Assault

在主菜单下输入“levelx”，注意x后

有一个空格，再按住【ALT】输入“oh dear”，画面左下方出现cheat字样表示成功。在游戏时有以下密技：

【ALT】+【1】	加满武器和导弹
【ALT】+【2】	升级当前武器
【ALT】+【3】	加满能量
【ALT】+【4】	无敌
【ALT】+【6】	完成任务
【ALT】+【7】	使敌人静止不动
【ALT】+【8】	切换到直升机模式
【ALT】+【9】	切换到坦克模式

F

F22 闪电Ⅱ
F22 LIGHTNINGⅡ

游戏中同时按以下功能键可获得秘技功能(【Insert】和【Home】都是方向键上方那一组键)：

空中补给：

【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【Insert】

刀枪不入：

【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【Home】

F22 猛禽式战斗机
F22 Raptor

按【T】进入信息输入行输入下列秘技(注意小写及空格)：

it's not my fault	完成任务
never tell me the odds	敌人无法击中
we can rebuild him	修复损伤
there can be only one	无敌
i'll be back	弹药加满

饿狼传说Ⅲ PC
Fatal Fury 3 PC

这是一个从NEO.GEO游戏机上移植过来的格斗游戏，漂亮的画面，华丽的必杀技，相信广大街机迷不会陌生，现在在个人电脑上也能玩到了。

① CPU问题

游戏安装时会自动检测电脑的CPU是否为Intel Pentium，若不是，则拒绝安装。其实只要按以下步骤进行，486上也能使用。

首先在硬盘根目录下建一名为GAR03的子目录，将光盘根目录下的文件全部拷贝到该目录下，然后在GAR03目录下再建一名为DATA的子目录，进入DATA子目录，将光盘上DATA目录下的所有文件拷入，然后将可执行文件GAR03.EXE的SEC38，DISP128处的75改成EB，存盘退出。今后进入WIN95，再运行这个GAR03.EXE文件就不会检测CPU了，而且笔者发现此游戏在486/100上同样可以满屏流畅运行。

②脱离CD

由于这部游戏是以光盘版发行，因此每次玩时都要放入光盘，又慢又麻烦，其实只要将GAR03.EXE的SEC39，DISP311处的74改成EB，以后每次运行就不用放入光盘了，但音乐也无法播出。

③选用隐藏角色

首先爆机一次并记录进度，然后在下次开始游戏时先“LOAD SAVEDATA”读出进度，接着选“NEW GAME”，在角色选择画面中，将光标顺序指向特瑞→洪武→不知火舞→吉斯→鲍伯→望月双角→安迪→佛朗哥→东丈→玛丽，并在指向每个人时按一次轻腿键，若出现“HERE COME NEW FIGHTER”就可以选用隐藏角色了。

④微小角色

这里是又一个补充秘技，可以在VS模式中选用微小的角色形象。具体方法是在VS模式中确认您所选定的角色时，同时按下1P和2P的下踢键及上拳键。

足球 97
FIFA'97

或许你是一只菜鸟，或许你用羽翼尚未丰满的中国队难以抵抗强大的巴西队，或许……

①球场飞人

没关系，此秘技包你百战百胜。方法是当你的队员接到球后，同时按下【S】键(前提是用A/S/D三键控制)和方向键，这时你会发现自己的队员跑得比兔子(不是PC兔子，嗯，当然)还快，别说对方球员，我看就是百米飞人也追不上你！如此之后需要转向时也不必放开【S】键，只要按方向键即可。

②射门高手

此技可使进球率高达70%以上，可谓《足球97》的必杀技。方法为使用上述飞人秘技带球从边线到禁区边缘这个狭长范围突破下底，当跑到与球门成10度至40度的夹角范围时，先按住方向键【↑】(假设这时你是从左往右攻且沿右路突破，若从左往右攻沿左路突破则改按【↓】，以此类推)，然后在放开【S】键的一瞬间按下【D】键射门，守门员大半是扑不到这个球的，有时甚至连反应都没有。

③半场远射

得球之后正对对方球门跑动或静止，按住【A】键3到4秒后放开，该球员会在半场开外大脚抽射。

④影像欣赏

游戏CD的NBA97\MOVIES下存放有许多以UV和TGV为扩展名的文件及PLAYUV.EXE/PLAYTGA.EXE两个可执行文件，将可执行文件拷贝到硬盘上，再找个DOS4GW.EXE文件拷到同一目录中(许多游戏中都有)，然后便可以PLAYUV＊.UV或PLAYTGV＊.TGV的命令直接播放游戏过场影像了。

⑤屏幕保护

游戏中有一个屏幕保护程序，可在“选项”中设置伺服时间，此时间过后若无操作便运行。若要直接运行此程序，只要将鼠标推到屏幕左上角即可。

烈火战机
Fire Fight

游戏过程中按下【C】+【W】+【+】(数字小键盘上的+号)，然后按【F12】会出现一欺骗模式菜单。

肉宴
Flesh Feast

在游戏中同时按下左边的【Shift】+【Ctrl】+【Alt】+【Home】就能跳关了。

一级方程式大赛
Formula 1

用以下的文件名存盘可获得相应功能：

SPEEDY	打开bonus赛道
MUZFRANK	改变游戏中的声音
ASHCAKES	打开火山模式

注：用SPEEDY存盘后，需要启动Quick Race模式然后再放弃，bonus赛道才会出现供选择。

FIFA：98 世界杯之路
FIFA：Road To World Cup 98

进入“Player Edit”功能，将下列名字(注意一定要小写)作为任一球员的名字输入并按【ENTER】键确认，如此就能激活隐藏菜单各种选项：

johnny atomic：开启“Take a Dive”功能，球员跑动速度加快。

xplay：开启“Hot Potato”功能，每过一段随

机时间，持球一方就会全体摔倒。

eac rocks：开启“Big Heads”功能，球员变成大头。

urlofus：开启“Invisble Wall”功能，球场边出现看不见的墙。

dohdohdoh：开启“Crazy Ball”功能，球的飞行路线没有规律。

footy：开启“Silly Moves”功能，不详。

这样每输入一条秘技，画面都将出现隐藏菜单。按确认，激活所有选项再点击“save change”。这样进入比赛，在比赛前能选择比赛场馆的画面中按［F5］，就能开启隐藏菜单。此时，就可随意选择开启各种选项，再进入比赛享受这个足球游戏的另类乐趣了。

浩劫余生
Forsaken

在任一菜单可键入下列字符串开启相应功能：

bubbles 开启作弊模式

thefullmonty 开启跳关菜单

iamzeus 进入无敌模式并得到一大堆武器和弹药

lumberjack 进入导弹切换模式

jimbeam 进入光线枪切换模式

G

殛龙
G－Nome

在任务计算机处键入［CTRL］+［F1］，然后可以输入以下字符串，注意区分代码的字母大小写，而输入正确的话会有“嘀”的一声提示。

Redtop Trod 可从任务菜单中选择所有单项任务

Half Libel 传送键使能［CTRL］+［B］

Had A Nude On 无敌键使能［CTRL］+［I］

Brass Clue 弹药补充键使能［CTRL］+［Z］

Mother Mourn Us 任务1到5中的山脉变为程序员的面孔形状

Chaste Coed 直接观赏结局动画

Rotted Drop 摧毁当前目标键使能［CTRL］+［F］

Horny Elk Leer 雷达显示所有目标键使能［CTRL］+［P］

O'Sarge 训练任务中的 seargeant 变成爱尔兰口音

Swiss Throat Citadel 建筑变成 7th Level 公司的标志

A Mere Fart 功能不明

A Scramble On 截图功能键使能［SHIFT］+［CTRL］+鼠标右键

Range Goes Gory 所有关卡可选

Dunk It Here 记录战役损失

Oh No! Less Japan 核弹攻击键使能［CTRL］+［X］

特警雄鹰
G－Police

在游戏主菜单画面中键入以下字符即可开启或关闭相应功能，注意若开启打*号的两条秘技则无法通过当前任务：

WOOWOO 浩劫警告

SUPACAM 击毁敌机时自动切换到坠机视角

BENIHILL 交通流速加快

PANTALON 在训练菜单中开启6个秘密任务

DOOBIES 无敌防盾*

MRTICKY 无限弹药*

STATTOE 屏幕右下角显示游戏运行资讯

以同样方法输入以下字符将跳到指定的关卡，选 CONTINUE 项即可进入任务：

1 MADGAV
2 DOLMAN
3 SONAGAV
4 ACEDUF
5 JOJOGUN
6 WENSKI
7 SAEGGY
8 MAZMAN
9 DAZMAN
10 DELUCS
11 ANDOOOO
12 KIMBCHS
13 ANDYMAC
14 YERMAN
15 OLLIEB
16 THEYOLK
17 TONYMASH
18 ANDYCROW
19 BIONIC
20 TSLATER
21 IAINTHOD
22 JONRITZ
23 CLAIREC
24 STEVEBOT
25 ANGUSF
26 EUANLEC
27 EDFIRE
28 STUBOMB
29 THONBOY
30 JIMMAC
31 PUGGER
32 ROSSCO
33 CAKEBOY
34 NIKNAK
35 SAGLORD

乾坤争霸
Gender Wars

开始游戏后进入 OPTIONS 屏幕，选择“SAVE GAME”，在存档文件名栏中键入以下字符并回车，接下来选择“QUIT TO TITLE”，重新进入游戏即可获得相应功能。若需要同时打开两个功能，可以在使用选关秘技后按以上方法继续使用无敌秘技：

BUY A PLAYSTATION 刀枪不入、无限能量及武器

WORLD OF FISH 以光标键选择1至14关

基因战争
Gene Wars

游戏中键入 SALMONAXE 激活欺骗模式，以下功能键即可使用：

［W］ 立即获胜

［C］ 可以使用所有物种

［L］ 召唤 monoliths

［T］ 使建筑物透明

［D］ 内存状态

［B］ 立即建成目标或升级

［S］ 提高技术等级

［Shift］+［Z］ 查看地图

［F5］ 在光标处出现 Duranium bulb

［F6］ 在光标处扔炸弹

［F7］ 射击指定生物

［F10］ 加钱

世纪决战
Get Medieval

在游戏中可输入下列秘技：

mpkfa 无敌

mppos 显示方位

mpfps 显示帧速

吉克斯
Gex

一个从3DO上移植的动作名著，以下是各关的选关代码：

Gemetery:

SVZFKHGP

BXRFYHGP

ZVTCYHGP

Jungle:

KXVKRHKP

CVHCSHKP

SVKLPHKP

CVBLPHKP

Toonville:

RVTCSHGP

XVVBRHKP

Kung Fu Land:

YTCHPHKP

ZTDHPHKP

DXVGRHKP

Rezopolis:

GYVYRHKP

古文明霸王传

在主选单中同时按下 [CTRL] + [ALT] + [F5]

就能输入密码，在其中输入 JACK98 就能激活下列功能（在 1998.09.02 宇峻科技版本有效）：

[ALT] + [V]

将鼠标指到要改的人身上即可修改 HP、MP、ST

[ALT] + [R] 人可再次活动

[ALT] + [N] 任务完成

[F10]

可在战场上改钱和改难易度

在战场上主视窗中按下 [ESC] 键，再同时按下 [CTRL] + [ALT] + [F5] 就能输入密码，输入 98U& JOCIV(大写) 激活下列功能，成功的话会有音效：

[F10]

第八项功能可以储存宝物位置与物品编号、名称

[ALT] + [F9]

第三项功能每按一次可以得到一份所有的物品

[ALT] + [V] + 鼠标点击

点在人物身上可以修改该人物属性

[DEL]

可以杀死目标人物

[INSTER]

可以唤出敌人、我方或是中立人物

[ALT] + [N] 任务完成

[ALT] + [R] 人可再次活动

灌篮金刚

考验技巧的一个动作游戏，下面是选关密码：

1-1	游戏开始	3-1	37503864
1-2	45469864	3-2	57508784
1-3	59823874	3-3	66483684
1-4	48708754	3-4	85388594
1-5	36533656	3-5	68603494
1-6	35408564	3-6	28608354
2-1	57603484	4-1	48603274
2-2	55408384	4-2	49708174
2-3	37603264	4-3	28603054
2-4	56508184	4-4	66308994
2-5	68703094	4-5	35213856
2-6	48608974	4-6	38508754

H

死亡地带
Hard Line

游戏安装后会在 C 盘根目录下生成一个名为 HARDLINE.CFG 的目录，以 EDIT 打开该目录中的 SETUP.CFG 文件，然后在最后加上如下一行字符（注意字母大写及空格）：

CHEATING IS SOME TIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG???

存盘之后再运行游戏则具有以下特殊功能键：

[INSERT] 加血

[HOME] 为正在使用的武器增加弹药

[PgUp] 为身上携带的武器增加弹药

[X] 刀枪不入

[BACKSPACE] 消灭屏幕上所有的敌人

重装机甲
Heavy Gear

游戏中 [CTRL] + 方向键可以控制镜头，按住 [CTRL] + [ALT] + [SHIFT]，输入下列字符串开启相应功能：

bedouinprince 刀枪不入

checkmatein2 任务胜利

hesbackandhesgotagun 无限弹药

deplikespudding 开启自由镜头模式

魔法门之英雄无敌 II
Heroes of Might & Magic 2

游戏中键入以下数字：

911 战役获胜

1313 战役失败

8675309 显示全部战役地图

32167 获得 5 只黑龙

黑龙是游戏中非常厉害的一个兵种，然而并非所有的城堡都能训练出来，而且征用这个兵种的代价不菲。游戏中指挥英雄行动时（比如，用鼠标左键单击屏幕右边的英雄肖像），每连续键入 32167 这五个数字一次，当前指挥着的英雄就可以获得 5 只黑龙！注意该英雄不能处于城堡中，而且该英雄至少有一个部队单元空着用以放黑龙（或者已经有一个单元存放着黑龙，这样的话黑龙数量会加 5）。此秘技可无限次使用以获得你想要的任何数量的黑龙。

毁灭法师 II
Hexen 2

以下密技在《毁灭法师 II》完全版 v1.03 测试通过，在控制台输入以下密码：

god 无敌模式

noclip 穿墙

notarget 敌人无法发现你

changelevel X 改变关卡(X = 关卡名)

restart 重玩当前关卡

name X 改换自己的名字(X = 新名字)

give h X 给定健康值 (X = 健康数．最大 999)

give 2 获得 2 号武器

give 3 获得 3 号武器

give 4 获得 4 号武器

impulse 9 获得所有武器及超能力

impulse 14 获得一只羊？！

impulse 23 获得火把

impulse 43 获得所有武器、超能力及物品

impulse 44 扔掉物品

impulse 10 改变武器

impulse 13 举起物体

impulse 100 使用火把

impulse 101 使用石英瓶

impulse 102 使用魔法翁

impulse 103 使用喷火装备

impulse 104 使用大混乱装置

impulse 105 使用魔法卷轴

impulse 106 使用召唤石

impulse 107 使用隐形装备

impulse 108 使用电刻

impulse 109 使用防护靴

impulse 110 使用排斥装备

impulse 111 使用隐秘装备

impulse 112 使用飞行法环

impulse 113 使用强力装备

impulse 114 使用圣像防护装备

chase_active 1 摄影机追随模式

欢乐大航海

轮到玩家动作时可按住鼠标不放再按下 [G] 键增加金钱；按住鼠标不放再按下



【I】键可增加谋略。

皇帝

①这条秘技可以使您重复下达同一指令,使用的具体步聚如下:

1. 下达任意一条命令,如"加强训练";

2. 存档,然后再次读取此进度档;

你会发现自己又可以下达"加强训练"这个指令了!如此一来,只要有耐心,您在一天之内(当然是电脑时间了)就能训练出最强的军队。其它指令可参考这个用法。

②存盘文件 KING? .SAV 中有以下数据地址,注意不要改得太大,否则会出现负值或死机:

中央士兵数:SECT0029/DISP0158 及 0159

中央士兵训练值:SECT0029/DISP0304

金钱数:SECT0000/DISP0072 及 0074

I

欢乐大飞车
Ignition

在主菜单画面中依次键入以下字符串,若有一个声音发出则表示相应功能开启,再键入一次相同的字符串则相应功能取消。这些秘技可用于单人或联机模式,每次重新进入游戏时所有秘技功能处于无效状态。

SURMULE 可直接选用所有 7 条赛道
SLASKTRATT 可直接选用所有 11 辆赛车
SVINPOLE 游戏采用低姿尾追视角
FILMJOLK 游戏屏幕出现涌动效果
BANARNE 所有赛车车体变高
SKUNK 所有赛车车体消失只剩 4 个车轮

迫在眉睫
Incoming

在主菜单下输入"NUMBERONEDACRESTREET"可进入另一隐藏菜单,这样输入下列秘技并可进入 5 个隐藏关卡。按住【SHIFT】输入下列字符串获得相应功能:

WIREWEWAITING 去除贴图
WHATSTHEPOINT 将画面变成一些小园点
SOLIDASAROCK 无敌
FLATBROKE 没有阴影
FLYMETOTHEMOON 进入月球模式
HAVEALL 得到所有装备
SUPERDAISY 一炮将全部敌人干掉
SUPERSHOOT 一炮将全部敌人干掉
INVUNERABILITY 无敌
INFINITELIVES 无限条命
INFINITEWEAPONS 无限弹药
MASTEROFTHEUNIVERSE 切换贴图
OLDMACDONALD 出现跳跃的奶牛

作弊功能键:

【F2】 瞄准变易
【F3】 不死
【F4】 无限生命
【F5】 弹药无限
【F6】 强力炸弹
【F7】 退出游戏
【F8】 存储当前状况
【F9】 载入存储状况
【F10】 等待模式
【F11】 重新开始游戏

独立日
Independence Day

在游戏主菜单下以下列名字作为玩者姓名,如此即可获得相应功能:

LIVE FREE 刀枪不入
TOURIST 可以选关
GO POSTAL
获得额外生命、武器及快速弹药装填
FOX ROX 可以选关
GODZILLA 可以自相残杀
MR HAPPY 可以选择飞机

KYRA NR, BRENDAN QR, DOOFUS, GREG FM, SCOTTYWAR, ROSA DUONG, KIWI, RADARMY, DAB DAB, TRI S 等名字可同时获得上述所有功能。

在输入名字后返回主菜单,然后同时按下【CTRL】+【右 SHIFT】+【8】,此时会出现一个欺骗模式菜单。

独立战争
I-War

进入目录\iwar\psg\resource\scripts\precedence,将文件"prec"用文本编辑器打开,将其中的数字都改到"0"就能选所有任务。

异变
Incubation

在主画面中输入下列字符串开启相应功能:

ix1 所有可去的地点显现
ix2 每个队员增加 10 点技术点数
ix3 小队得到 500 点装备点数
ix4 进入下一个任务

州际风暴
Interstate '76

按住【CTRL】和【SHIFT】的同时输入以下字符:

thirdnostril 不知道会有什么效果 :)
freelance 加速(或者加武器)
getdown 所有的车开始攻击你,一旦你死任务就结束(仅在 Trip 方式时)
wiggleburger 屏幕摇晃得厉害

J

喷射战斗机Ⅲ
Jet Fighter 3

这是记录于游戏 CD 中冗长的说明文件中的一个"秘技",不过可能很少有人能注意它,只要在空战中按下【CTRL】+【X】即可摧毁任何空中目标,当然这不记录在你的战绩表上,但这至少可以用来保命。

机甲猎人

在基地中键入以下字符会有特殊效果:

SOFTPOWERMONEY 增加 200 万元
SOFTPOWERINFORMATION
显示敌我双方机器人的资料

在战斗中键入以下字符可增加各种能力及装备:

SOFTPOWERHP 生命力
SOFTPOWERGP 手榴弹
SOFTPOWERMP 导弹
SOFTPOWERSP 装甲

侏罗纪战争
Jurassic War

在游戏进行当中按下回车键便会有信息提示出现,可以输入"FOOD"获得 50,000 单位食物。

K

绝地风暴
KKND

以任何 16 进制编辑器打开其存盘文件,其中偏移址 9 至 14 这几个字节记录着

金钱数，可随意修改。

L

双子星传奇 II
Little Big Adventure 2

按【ESC】键出现菜单，输入下列字符串开启相应功能：

LIFE	生命全满
MAGIC	魔法全满
FULL	生命、魔法、苜蓿全满
GOLD	50块金币
SPEED	刷新率
CLOVER	苜蓿
BOX	苜蓿盒
PINGOUIN	Meca 企鹅

生死之间
Live or Dead

游戏中键入 xxCHANG 进入指定关卡。xx为关数，如第一关键入00CHANG，第十关键入“09CHANG”，要在任务说明之后敲入 RECOVER 地图全开。

游戏中按【PAUSE】可暂停游戏，但可作建设计划。每建一个交易站可节省总预算5%，建12个可节省至51%，再多将不再下降。远程导弹可装人，方法是指定一个机器人，再指向导弹发射架点一下，机器人就坐进导弹里，然后，指挥导弹打向对方一块空地，机器人便无声无息地运到敌人的内部。游戏编队使用【SHIFT】+数字键。选定生产厂后按【D】键可开关该厂的生产。

魔法天尊
Lords of Magic

同时按下【CTRL】+【\】即可输入下列字符开启秘技：

Jackpot　得到200单位金、水晶、淡色啤酒
Marathon　得到1000个移动点数
Puff　得到一条龙
Hocuspocus
学会所有的知识并得到1000个魔法点数

失落的维京人 II
Lost Vikings 2

游戏中键入以下字符：

CR3D	加钱
CH3T	（功能待测）
W4RP	到达曾经抵达的最高一关
GHST	刀枪不入

键入以下关卡代码可直接选关：

NTRO	1	YOVR	17
1STS	2	OV4L	18
2NDS	3	T1N3	19
TRSH	4	D4RK	20
SW1M	5	H4RD	21
WOLF	6	HRDR	21
BR4T	7	LOST	23
K4RN	8	0BOY	24
BOMB	9	H0M3	25
WZRD	10	SHCK	26
BLKS	11	TNNL	27
TLPT	12	H3LL	28
GYSR	13	4RGH	29
B3SV	14	B4DD	30
R3TO	15	D4DY	31
DRNK	16		

失落的世界：混乱之岛
Lost World: Chaos Island

同时按下【SHIFT】+【CTRL】+【X】+【S】四键，在画面左下方将出现红色的提示符，这样即可输入下列秘技：

money #	增加#数量的钱
kill	消灭已选的物件或是恐龙
clear	看清全部地图
upgrade x #	参数x为s、c、d、a、v，

其中s为速度（Speed）、c为负载（Carry）、d为损伤（Damage）、a为护甲（Armor）、v为幻像（Vision）。#为具体数量。例：upgrade s 200即速度加200。

Egg raptor	得到迅猛龙蛋得到蛋
Egg trex	得到trex蛋
Egg stegosaur	得到stegosaur蛋
Egg parasaur	得到stegosaur蛋
Egg dilo	得到dilophosaur蛋
Egg triceratops	得到triceratops蛋
Win	任务完成
Lose	任务失败
Macleod	隐形
Remdul	得到隐藏角色

M

铁血兵团
M. A. X.

游戏中键入以下字符将开启相应功能：

MAXAMMO	弹药全满
MAXSURVEY	查阅资源分布
MAXSPY	查阅敌人分布
MAXSUPER	使选中的单位升级至30级
MAXSTORAGE	原料加工结束

铁血兵团 II
M. A. X. 2

编辑文件名为Max2. ini的文件，将其中的设定作如下改动便可进入所有关卡！

current_campaign_1_mission = 1
current_campaign_mission = 49
last_campaign_played = 49

在游戏中可输入下列字符串开启相应功能：

[maxspy]	显示所有敌人
[maxstorage]	资源变多
[maxsurvey]	显示所有矿藏位置
[maxsuper]	强化选中的单位

注：方括号是密码的一部分，请不要遗漏！

银河霸主 II
Master of Orion 2

游戏中按住【Alt】键然后输入以下字符：

allai	有关改变AI的东西，但不知有何用
einstein	得到所有的科技
iseeall	显示整个地图
menlo	给你机器人矿工
carbonly1	使电脑对手联合起来对付你，挑战自己的极限！
crunch	完成现在你所在殖民地的建筑计划
moola	年代倒退1000年，但会影响你的成绩
score	显示当前游戏得分
Ldr	（功能待测）
Snd	（功能待测）

亡命暗杀令
MDK

对于所有使用了升级片的游戏版本，在游戏中键入以下字符：

ineedabiggun	每过一关增强机枪的威力
holokurtisfun	每过一关增强Dummy的威力
nastyshotthanks	每过一关增强狙击枪榴弹的威力
tornadoaway	每过一关增强Twister的威力
486ok	允许486档次的PC运行游戏

如果使用未升级的北美最终发行版：

makemefull	每过一关补满血
masterblaster	每过一关增强Gatt的威力
twistandshout	每过一关增强Twister的威力
biggrenade	每过一关增强狙击枪榴弹的威力

486willbeslow 允许 486 档次的 PC 运行游戏

如果使用欧洲发行版：

healme	每过一关补满血
ineedabiggun	每过一关增强 Gatt 的威力
tornadoaway	每过一关增强 Twister 的威力
holokurtisfun	每过一关增强 Dummy 的威力
486okbyme	允许 486 档次的 PC 运行游戏

装甲指挥官
MechCommander

对 1.0 版本的游戏,在安装目录中(默认为 C:\ Program Files\ FasaInteractive\ MechCmdr)创建一个名为 buymechcommander.2 的文件，对 1.8 升级版本的游戏，在安装目录中创建名为 ixtlriimceourl 的文件,文件内容不限(可为 0 字节空文件),注意文件名一定要用小写字母，此后运行游戏即可使用以下秘技。秘技输入成功有语音提示，退出游戏重新进入后所有秘技须重新键入方能奏效。

在任务和装备调整菜单中，键入以下字符串：

poundofflesh

每键入一次加 1 000 000 资源点数

rockandrollpeople

当前任务中投入机甲的吨位不限

在游戏中键入以下字符串将开启相应功能，其中标有*号的秘技在此后各关中均有效，再键入一次则关闭相应功能。此外，按［CTRL］+［ALT］+［W］可直接胜利完成当前任务：

osmium

所属全部机甲和战车刀枪不入*

lorrie

所属全部机甲和战车补满弹药并修复损伤

lordbunny

按住［B］键再点击鼠标左键将对该点实施核打击,打击次数与目标距离不限*

mineeyeshaveseentheglory

当前战场地图全开

deadeye

当前任务中所属全部机甲的 Gunnery skill 增至最大

framegraph

以图示方式显示当前游戏的画面刷新率*

疯狂大飙车 II
MegaRace 2

在游戏启动时有一些参数可以带来奇特的效果：

SPEED

使您的跑车速度更快

MONEY

重新启动游戏后会发现得到 99999 的金钱

MAP

获得整个跑道的地图

CHEAT

也许是用来激活欺骗模式但并不必要

DEBUG

赛车过程中键入［O］进入除错模式，键入［I］恢复正常

TESTPRIZE

奖励屏幕测试(重启动电脑结束之)

TESTLANCE

功能不明

NOLANCE

停止上述功能

GAME

跳过片头影片

比如在启动时键入：MEGARACE SPEED MONEY MAP，这样即可获得快速跑车、大量金钱及跑道的地图。

黑衣人
Men In Black

在游戏中按［ESC］键退到主选单中，然后输入“DOUGMATIC”(必须大写)激活欺骗模式,然后即可输入下列秘技(必须大写)：

AGENTJ	变成队员 J
AGENTK	变成队员 K
AGENTL	变成队员 L
AGENTX	随机变成任意队员
GIVEME	获得所有武器
LOADME	弹药无限
HEALME	生命力全满
PROTECTME	无敌
MOVEME	得到所有地点的存档
KILLEM	敌方全灭

梦幻西餐厅

在梦幻西餐厅的目录下有一个叫 info 的目录，其中后缀名为 PSN(人物档）和 ITM(物品档）时可以用文本编辑器进行修改。

将游戏目录之下\ info\ PERSON\ WAITER 中的这三个文件 psd00.psn、psd01.psn、psd02.psn 改成 wait41.psn、wait42.psn、wait43.psn 后，进入游戏可看到隐藏服务生了。

铁甲风暴
Metal Knight

在任务关中有些是限时任务，只要存储进度再调出就会发现，时间限制又恢复初始值了。

游戏中按下［ENTER］键出现 Messages 提示，键入以下字符，回车后即可开启相应功能，其中［name］表示从屏幕右上端控制板中同号项列出的各方名称：

luckybird	完成任务
pitybird	任务失败
thunderbird	我方生产加速
smartbird	完成所有的研究
magicbird	选中的部队无敌
! magicbird	取消无敌
richbird	加金钱 10000
tomgogo	交由电脑接管
amitofo	选中的部队满血
sunshine	地图全亮
friend: [name]	化敌为友
animy: [name]	化友为敌

魔法门VI中文版
Might & Magic 6

自从进入《魔法门VI》的世界后，我就深陷其中,不能自拔,其庞大的剧情和号称要普通玩家玩 200 小时（200 小时可不是小数目了)!这足以使一些想进入其中而又力不从心的朋友徘徊不前。为了这个游戏能有更多的支持者，为了奋战沙场的勇士们能早日通关，小弟特献上无意中获得的秘技。

游戏中(即时模式)按下［J］键，提示“Go to where 1 To 67”，输入数字再回车就 OK 了。一共有 1 至 67 个地点,其中 26 至 40 是城镇,其它是各个地下城堡。

1——阿拉莫斯城堡
2——黑摩尔城堡
3——克里斯城堡
4——大耳怪前哨
5——废庙
6——阴影教隐蔽所
7——烈火爵士的大厅
8——斯纳格的岩洞
9——龙骑兵岩洞
10——银舵前哨
11——阴影教
12——斯纳格的铁矿
13——老骑兵堡垒
14——考勒根的豪宅
15——银舵堡垒

16——独立碑
17——疯子埃斯里克的坟墓
18——冰风堡垒
19——军阀堡垒
20——狼穴
21——加里克的炼铁厂
22——阿加的实验室
23——驯龙者洞穴
24——蜂房
25——恩洛斯神使
26——甜水镇
27——天堂谷
28——隐士岛
29——克里格斯城堡
30——布莱克郡
31——飞龙沙漠
32——冰冻高原
33——自由天堂
34——幽灵沼泽
35——银湾镇
36——布特雷格湾
37——铁拳城堡
38——魔鬼水域
39——浓雾镇
40——新索匹格城堡
41——维蓝坟墓
42——控制中心
43——自由天堂的下水道
44——羊鸣庙
45——神拳庙
46——海神庙
47——太阳庙
48——月亮庙
49——超级羊鸣庙
50——顶级羊鸣庙
51——巨蛇庙
52——竞技场
53——龙穴
54 至 65——不明地
66——恶魔据点
67——New World Computing

当你在城镇里走来走去寻找诸如刀具店、铠甲店时，是不是时常被搞得东南西北都分不清楚了？然而在游戏中(即时模式)按下【W】键就会出现提示“Do Which Townevent”，输入一个数字并回车就能马上如愿以偿，数字范围为 1 到 60 1，其中 600 为过关动画，601 为失败动画。但有一点要注意，用这种方法去的地方，当你做完事出门后会发现又回到了使用秘技时所处的地方，只是方向转了 180 度。

1——刀具店
2——铁锤和钢钳
3——利刃
4——鹰眼
5——武器长矛店
6——钝型武器
7——尖石
8——羽毛和绳索
9——短兵刃
10——阿卜杜的廉价武器
11——鸣铁
12——飞标和飞弹
13——粗棒和长矛
14——骑士乐园
15——常规防御
16——铠甲零售市场
17——铠甲修补店
18——阿布拉汗的铠甲作坊
19——钢铁手套店
20——铠甲制造厂
21——钢铁防御
22——阿卜杜的廉价铠甲
23——精良铠甲
24——铠甲和护胫
25——步兵之友
26——铠甲作坊
27——银质铠甲和盾牌
28——迷幻锁子甲
29——透视眼
30——巫师药剂
31——小魔法店
32——阿卜杜拉的廉价魔法器具
33——纽特之眼
34——烟雾和镜子
35——苹果、荆棘和药剂
36——超常魔法
37——巫师店铺
38——泰的小首饰
39——练金术和咒语
40——小幻术
41——强力魔法
42——旅行用品
43——锁、贮存物和木桶
44——乔记商店
45——阿卜杜的廉价商品
46——杂货铺
47——域外邮车
48——新索匹格驿站
49——御道
50——自由天堂东部之旅
51——自由天堂西部之旅
52——黑摩尔之旅
53——阿卜杜的廉价旅行
54——白帽运输站
55——王者快道
56——布莱克郡的马车
57——尤利西斯号
58——西风号
59——凯瑟林女王号
60——探险号
61——蓝天号
62——风之子号
63——梭子鱼号
64——卷云号
65——龙鲨号
66——海啸号
67——圣女号
68——企业号
69——新索匹格神庙
70——斯通神庙
71——布莱克郡神庙
72——阿卜杜的神庙
73——白帽镇神庙
74——浓雾岛神庙
75——银湾镇神庙
76——王者神庙
77——疗伤所
78——羊鸣神庙
79——新索匹格训练营
80——自由天堂学院
81——阿卜杜的廉价训练场
82——拳击场
83——海上训练场
84——狼穴
85——皇家体育馆
86——海上测试中心
87——野外生存训练地
88——河岸学院
89 至 91——城镇大厅
92——孤独骑士
93——掴掌旅店
94——神箭穿梭
95——巨石投掷
96——国王冠冕
97——真心诚意
98——恶魔之牙
99——断裂利刃
100——起锚
101——丛林
102——索绕之地
103——锈蚀之盾
104——维克多大厅
105——余音绕梁
106——洛克汉姆的骄傲
107——节奏和理由

108——冰冻大酒杯
109——绿洲
110——鸣月
111——毁诺
112——一线生机
113——储蓄所
114——储藏室
115——恩洛斯第一银行
116——外汇交易
117——证券信托
118——存款
119——初级烈火教派
120——高级烈火教派
121——初级空气教派
122——高级空气教派
123——初级流水教派
124——高级流水教派
125——初级泥土教派
126——高级泥土教派
127——初级灵魂教派
128——高级灵魂教派
129——初级心智教派
130——高级心智教派
131——初级肢体教派
132——高级肢体教派
133——初级光明教派
134——高级光明教派
135——初级黑暗教派
136——高级黑暗教派
137——初级元素教派
138——高级元素教派
139——初级自我行会
140——高级自我行会
141——终极利刃
142——双刃剑锋
143——雷霆震怒
144——双刃剑锋
145——终极利刃
146——雷霆震怒
147 至 148——海盗之巢
149 至 150——保护服务
151 至 152——走私行会
153——铁拳城堡
154——铁拳城堡加冕殿
155——牛顿城堡
156——牛顿城堡加冕殿
157——牛顿城堡
158——牛顿城堡加冕殿
159——斯通城堡
160——斯通城堡加冕殿
161——弗丽丝城堡
162——弗丽丝城堡加冕殿
163——斯壮姆嘉德城堡
164——斯壮姆嘉德城堡加冕殿
165——高级议会
166——马戏团
167——监狱
168——国王图书馆
169——先知
170——神使

如果你觉得自己的装备太次了，没问题，只要在游戏中（即时模式）按下［F］键就会显示“Making item number”，输入一个数字（1－580），回车后，会在鼠标上得到一件物品，在此列出同一类物品的数字范围。

1 至 14：剑、刃
15 至 22：匕首
23 至 30：斧
31 至 41：矛、叉
42 至 49：弓箭、弩
50 至 63：锤、棍
64 至 65：古老兵器
66 至 78：盔甲
79 至 88：盾牌
89 至 99：帽子、头饰
100 至 104：皮带
105 至 109：披风
110 至 114：手套
115 至 119：鞋
120 至 129：戒指
130 至 134：护身符
135 至 159：权杖
160 至 196：药材药剂
200 至 298：咒语卷轴
300 至 398：魔法书
400 至 414：价值 20000 元的装备
415 至 429：价值 30000 元的装备
430 之后是在游戏中出现的如水晶石等任务物品。

另外，在游戏中你可以按［F2］键，屏幕马上会出现一个弓箭手，你可以在她身上赚取经验值和钱。按［F6］功能不详，我在三月份的时候按了一下 F6，天空中竟然飘起了朵朵雪花，只是没在 7、8 月份的时候试过，不知道是不是一样的。按［DELETE］键可以使视角向下，就好像你低头在看地上一样，按［PAGE DOWN］键可以使视角向上，就像你抬头望天空一样，当你按了上述两键之后，想切换回原来的正前方视角，可以按［END］键。

游戏中还有一个［E］键功能不明，也许能是开本区域的机关、箱子等触发事件的。

无限经验：

在布特雷格湾完成烈火公爵交给的任务后，作为完成任务的报酬，烈火公爵会给队伍中每个人加一万点经验值。在烈火公爵说完感谢的话之后，只要不断地用鼠标左键点击屏幕右侧交互界面的“任务”栏，就可以不断获得经验值。（本人点击约半分钟，经验就猛增两百多万）。注意：此秘技在退出此画面后就无效了，只此一次机会。

无限金钱：

在恩洛斯王国的十五块大陆中分别有十五个方尖塔，合起来可以组成一段文字，大意是说在恶龙沙漠东北方，在一块石头下藏有宝物。只要反复开启那块石头，每开一次可增加 25 万大洋！

秘技补充：

在游戏中键入［W］再输入以下代码，你便可以轻而易举地找到成为各种技能的专家或大师的地方。

438 射箭专家	**241 射箭大师**
437 钢甲专家	**299 钢甲大师**
270 锤矛专家	**252 锤矛大师**
434 盾牌专家	**335 锁甲大师**
436 锁甲专家	**335 锁甲大师**
256 暗黑专家	**216 暗黑大师**
477 水系专家	**459 水系大师**
466 土系专家	**396 土系大师**
467 灵魂专家	**426 灵魂大师**
468 心智专家	**401 心智大师**
484 洞察专家	**336 洞察大师**
430 折卸专家	**275 折卸大师**
304 交际专家	**276 交际大师**
482 健身专家	**284 健身大师**
428 剑术专家	**250 剑术大师**
431 刀术专家	**270 刀术大师**
435 皮甲专家	**272 皮甲大师**
390 长矛专家	**339 长矛大师**
480 棍术专家	**366 棍术大师**
389 光明专家	**444 光明大师**
465 火系专家	**455 火系大师**
485 空气专家	**485 空气大师**
469 肢体专家	**469 肢体大师**
303 经商专家	**397 经商大师**
487 学习专家	**407 学习大师**
481 冥想专家	**456 冥想大师**
483 鉴定专家	**285 鉴定大师**

每月先拜见“先知”（按［W］跳跃代码 169），会了解诸神庙的作用。在当月去神庙祈祷，相应数值可获增加。另在飞龙沙漠中有一众神之庙，祈祷后各数值长 20 点。

1 月　力量神庙：布特雷格湾西北岛屿

2 月　智力神庙：浓雾镇

3 月 个性神庙：银湾镇
4 月 耐力神庙：白帽镇
5 月 准确神庙：自由天堂
6 月 速度神庙：幽灵沼泽
7 月 幸运神庙：新索匹格镇东部岛屿
8 月 火神庙：克里格斯城堡旁
9 月 电神庙：铁拳城堡
10 月 冷神庙：克里格斯山脉北部
11 月 毒神庙：危险水城南面岛屿
12 月 魔法神庙：布莱克郡

在 MM6 中文版中赚钱的方法很多，但是，有时急需一些钱时用其他方法太麻烦，现有一超级捞钱方法，游戏中每键入一次 rich 这四个字母便可得到 10000 个金币，即使在系统设定时也同样有效。这是我在存档时发现的，因为我的存档名字的英文拼写是 richung，哈哈！注：如果键入 poor 会有更大的收获！

疯狂大脚车
Monster Truck Madness

游戏中键入 TREX 这几个字符将使你的大脚卡车变成一只巨大的食车恐龙，键入【Ctrl】+【3】可以使用很棒的空中俯瞰视角来观赏这只庞然大物精彩的赛车场面。

竞速赛车
Motorhead

垂直视角模式

在 personal 选项中输入名字 Supercars，并选择队伍 Grem；

超强转向力模式

在 personal 选项中输入名字 Demon，并选择队伍 Grem；

奇妙音乐模式

在 personal 选项中输入名字 g－ride，并选择队伍 west；

月球模式

在 personal 选项中输入名字 Buzz Aldrin，并选择队伍 NASA；

水模式(需要 3D 加速卡)

在 personal 选项中输入名字 Ramlosa，并选择队伍 H20；

所有赛车和赛道

在 personal 选项中输入名字 R Peterson，并选择队伍 Swe；

地狱模式(需要 3D 加速卡)

在 personal 选项中输入名字 Lemmy，并选择队伍 Ace；

欢乐大飞车模式

在 personal 选项中输入名字 Ignition，并选择队伍 UDS。此模式视角将类似于《欢乐大飞车》(Ignition)。

神话：堕落之神
Myth: The Fallen Lords

按住空格键，再用鼠标选择“New Game”即可选择所有关卡；同时按下【CTRL】和【＋】键即能立刻过关。

N

越南战争
NAM

在游戏中可输入下列字符串获得相应功能：

NVAGOD	无敌
NVACALEB	无敌
NVASHOWMAP	显示整张地图
NVABLOOD	得到所有武器
NVUNLOCK	打开所有的锁
NVACLIP	允许跳帧
NVALEVEL###	选关

(例 NVALEVEL205 为游戏中第 2 章第 5 关)

NVARATE	改变速率
NVADEBUG	进入除错模式

NBA 职篮 97
NBA Live 97

使用秘密球员：

进入创建新球员的屏幕，在输入球员姓名时使用以下游戏制作成员的名字，这样即可获得已经设置好各种资料的球员，这些名字是：

Ivan Allan, Sheila Allan, Greg Allen, Joe Amati, Steve Anderson, Daryl Anselmo, Renata Antonic, David Bollo, Brian Chan, Glenn Chin, Stanley Chow, Traz Damji, Ed Fletcher, P. C. Gazzo, Kim Gill, Aaron Grant, Cindy Green, Crispin Hands, Shana Hoernke, Dom Humphrey, Kurt Hsu, Andrew Jinks, Al Johanson, Ernie Johnson, Michael Klassen, Mike Klein, Shyang Kong, Brian Krause, Greg Lassen, David Laviolette, Ken Lam, David Lee, Tim Lewinson, Marcus Lindblom, Adam Mackay－Smith, Jeff Mair, Wil Mozell, Al Murdoch, Ted Murray, Sam Nelson, Daniel Ng, Brent Nielsen, Casey O' Brien, Sean O' Brien, Darrell Olthuis, Jay Page, Zoe Quinn, Rod Reddekopp, Sabastiaan Reinarz, Steve Royea, Giovanni Sasso, Darren Schueller, Dan Scott, Kirk Scott, Mark Soderwall, Novell Thomas, Ken Thurston, Mike Vanaselja, Dave Warfield, Robert White, Brian Wideen, Tarrnie Williams, Amory Wong, Weng－Keen Wong

NBA 职篮 98
NBA Live 98

NBA98 的秘密球队！在主菜单中选 Rosters，然后选 Create Custom Team。输入下列名字中的任何一个作为自编队伍的名字，这样就能得到由所有该游戏的创作者组成的秘密球队。

EA Europals
Hitmen AllSorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

极品飞车 II
Need for Speed II

在游戏主选单 Options/Credits 下直接键入以下代码，成功后会听到“嗖”的一声。

HOLLYWOOD——获得好莱坞电影游览城的隐藏赛道。这是最漂亮的一条赛道，UFO、太空船、恐龙……五光十色的好莱坞夜景令你目不暇接，难度适中，在城里有一段空中飞行，长度是澳大利亚那段的三倍，简直爽死了！

隐藏车，福特的 INDIGO，一辆 96 年出厂的敞篷型概念车，与它的大哥 GT90 一样，也是一辆非卖品。INDIGO 使用与麦克拉伦 F1 相同种类的引擎，外形奇特，驾驶室设计简洁而充满未来气息，驾驶平稳。虽然它的最高时速仅有 180 英里，可是它的 0 至 60 公里提速性能却十分不凡——3.4 秒，仅次于麦克拉伦 F1 和福特 GT90，这使得它非常适于开弯道多的赛道。我认为它简直就象是为好莱坞赛道专门设计似的，常常能够在那里跑出第一名。驾驶着可爱的 INDIGO，拿一个电风扇放在面前模拟好莱坞的夜风，会让你痛快得灵魂出壳。调出 INDIGO 需要一个补丁文件，有条件浏览 INTERNET 的朋友可以到下面这个网址去

下传:

http: //www. aim4game. com/nfs/nfs2/

试过驾驶普通车辆与高级跑车比赛么, 10吨重的校车? 军用卡车? NFS2给了你一个好机会, 输入以下密码, 会得到相应的车, 请直接RACE看看。

SBUS	校车
SEMI	卡车
BUG	菲亚特甲壳虫汽车
VWFB	大众FASTBACK汽车
VANAGON	大众COMBI汽车
MIATA	马自达MIATA
BMW	不用我说了, 谁都知道吧?
MERCEDES	奔驰
VOLVO	沃尔沃
ARMYTRUCK	军车
SNOWTRUCK	雪地车 (在雪地行驶性能极佳)
JEEPYJ	吉普
LANDCRUISER	丰田吉普
QUATTRO	奥迪QUATTRO
COMMANCHE	卡曼奇直升机运输车

怎么样, 很好玩吧? 不过你大概已经发现了, 这些车慢得只能做观光游览用, 根本就无法与那些极品跑车相抗衡, 不要紧, 在主菜单下输入:

PIONEER——获得超级引擎, 你会发现这些车已达到了可以与美洲虎和埃思德拉相媲美的水平, 当然, 比麦克拉伦还是稍差一点。PIONEER密码对其它跑车也同样有效。

如果这些车还不能满足你爱恶作剧的想法, 那么想不想开飞碟? 骑一根原木去比赛? 哈哈, NFS2依然可以满足你的要求。进入NFS2目录中GAMEDATA/CARMODEL/PC子目录, 你会发现许多后缀是GEO的文件, 这都是车的外形文件, 刚才提到的校车、宝马、卡曼奇直升机运输车等正是SBUS. GEO、BMW5. GEO、COMC. GEO这几个文件, 剩下的许多GEO文件有的并未做好, 有的是因为不好看, 而都没有设口令调用。不要紧, 你只要把你想要车型的GEO文件覆盖到有口令的GOE文件上就行了 (比如用如下命令: COPY SM47. GEO SBUS. GEO, 再回到游戏中键入密码BUS, 你会发现你已经得到了一只飞碟), 不过不要忘了给原来的GEO文件留备份, 而且"绝不要改动其它文件, 否则后果自负"。

具体文件与车型的对应关系如下:

BOX	大木盒子
CART	马车
CITR	雪铁龙2CV
CRAT	板条箱1
LIMO	轿车
LOG	原木
MONO	好莱坞观光车
OUTH	小木屋
SM45	围栏
SM46	警车
SM47	飞碟
SM48	污水车
SM49	板条箱2
SM50	板条箱3
SOU1	纪念台1
SOU2	纪念台2
SOU3	纪念台3
WAGO	货车

极品飞车 II特别版
Need For Speed 2 SE

在主菜单中键入以下字符串, 进入游戏便可获得相应功能:

Tombstone Daytona	赛车
Hollywood	秘密赛道(Monolithic Studios)
Slip	打滑赛道
Pioneer	使所有引擎升级, 提高赛车速度
Fzr2000	FZR2000超级车
Rushhour	在赛道上有非比赛车出现
Rain	在下雨天比赛
Mach1	使用喷射发动机

极品飞车 III
Need for Speed 3

在任意菜单画面中可键入下列字符串开启相应的功能:

madland	功能不明
rushhour	道路交通密度增大
empire	选用Empire City赛道
elninor	选用El Nino赛车
merc	选用Mercedes CLK GTR
gofast	在Single Race模式中使赛车获得超级速度
allcars	可选用包括Pursuit Vehicles在内的所有跑车

在点RACE按钮开始比赛前键入下列字符串, 然后进入比赛便可驾驶这些原本无法驾驶的车辆了:

go01	Miata
go02	Toyota Landcruiser
go03	Cargo Truck
go04	BMW 5 Series
go05	71 Plymouth Cuda
go06	Ford Pickup with Camper Shell
go07	Jeep Cherokee
go08	Ford Fullsize Van
go09	64/65 Mustang
go10	66 Chevy Pickup
go11	Range Rover
go12	School bus
go13	Taxi - Caprice Classic
go14	Chevy Cargo Van
go15	Volvo Station Wagon
go16	Sedan
go17	Crown Victoria Cop Car
go18	Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19	Grand Am Cop Car
go20	Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21	Cargo Truck (same as 03)

冰球97
NHL Hockey 97

游戏中按下[SHIFT]+[WAGD]开启欺骗模式获得以下功能键:

[H]	主队得分
[V]	客队得分
[P]	结束一阶段比赛
[G]	结束全场比赛
[O]	打加时赛
[I]	导致队员受伤
[F]	导致队员斗殴
[T]	每按一次使玩者缩小一点
[SHIFT]+[T]	每按一次使玩者变大一点
[1]	罚下场2分钟
[2]	罚下场4分钟
[4]	罚下场5分钟
[5]	结束处罚

要想见到EA Sports的两支球队, 那就进入游戏制作群名录项目中, 当画面卷动时输入PIONEER即可。

噩梦鬼魅
Nightmare Creatures

在开始菜单中键入下列字符串再按下回车键, 若成功你将会听到一记怪声, 这样在欺骗菜单中开启相应的功能, 此外必须先输入"everywhere"激活欺骗菜单:

everywhere	可进入所有关卡并开启以下秘技
boulon	无限弹药和物品
bronko	选用怪兽出战
gu	开启碎片模式
chico	减少模式
david	没有必杀技
blur	开启Play Blur功能
lovdik	开启Team Greetings功能

bes 进入 Debug 模式
moby 选择 CD 音轨
alain guyet 开启欺骗菜单中的所有选项

核子风暴
Nuclear Strike

①在输入 PASSWORD 处可输入以下选关密码：

JUNGLEWAR	第 1 关
BUCCANEER	第 2 关
HAMMERHEAD	第 2 关
DETONATE	第 3 关
AFTERSHOCK	第 4 关
BLITZKRIEG	第 4 关
CHESSPIECE	第 5 关
NOMANSLAND	第 5 关
BASTILLE	第 6 关
LIGHTNING	隐藏关

②在输入 PASSWORD 处可输入以下秘技（若秘技输入之后未将其中的 10 个字母输入栏填满，务必按右箭头将光标移到最后的空栏，再加以确认）：

UNLEADED	无限燃料
GUNSRUS	无限弹药
CHAINMAIL	无限护甲
EAGLEEYE	侦察模式（无论是你还是敌人都不能发射子弹）
OLDSCHOOL	鸟瞰视角
SHARK BAIT	对地发射导弹
MAD BOMBER	对地发射导弹，无限弹药
CHEESYPOOF	无限燃料、弹药、护甲

O

法外行
Outlaws

游戏中键入以下字符串开启相应秘技：

olairhead	飞行模式
olash	无限弹药
olcds	超级地图模式
olfps	显示画面刷新帧数
olgps	显示玩者伙伴
oljackpot	增加资产
olpostal	为所有武器加满弹药
olredlite	令敌人停滞
olzip	传送

以下是各关代码：

olhideout oltown oltrain
olcanyon olmills olsimms
olminer olcliff olranch

外星战争
Outwars

在游戏中输入下列字符串获得相应功能：

jumpoasis	跳到 oasis 那关
jumpanubis	跳到 anubis 那关
jumpragnarok	跳到 ragnarok 那关
jumpjuggernaut	跳到 juggernaut 那关
jumpdead	跳到最后一关
showall	显示整张地图
macleod	刀枪不入
keymaster	无限燃料
dirtyharry	无限弹药
buzz	得到滑翔机翼
framerate	显示画面更新率
phantom	用［F11］和［F12］来监视敌人
snipsnip	改变主角性别
gohome	回到起始任务
sneakers	进入 Sneaker 模式
thrasher	在雷达上显示所有敌人
timewarp	打开/关闭计时器
weaponcam	打开武器跟踪视角
singletrac	显示制作小组信息
bigears	Placeholder 声音开/关
warpme	跳关，但需输入下列密码（Jumpoasis，Oasis，Anubis，Ragnarok，Juggernaut，Dead）

P

小丑奇兵 II
Pandemonium 2

将下列秘技作为密码输入：

IMMORTAL	加到 31 条命
NEVERDIE	无敌
HORMONES	生命加满
GETACCES	选关
OCMCKKEJ	选关
MAKMYDAY	得到武器
GONAHURL	旋转视角
SKATBORD	加速模式
GENETICS	变异模式
ACIDDUDE	幻觉贴图
JUSTKIDN	怪物复活

铁甲飞龙
Panzer Dragon

在难度选择屏幕（difficulty menu）下键入以下对应的键盘序列即可获得相应功能。因为玩家可以自己定义键盘功能，所以具体的键盘对照可能会不同。键入［F6］可以看到当前的功能键列表。（如 Zoom1 在默认的情况下对应的是［A］键）

无限接关

Up, Zoom1, Right, Zoom2, Down, Zoom3, Left, Zoom2, Up, Zoom1

选关

Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, Zoom1, Zoom2, Zoom3

刀枪不入模式

Turn Left, Turn Left, Turn Right, Turn Right, Up, Down, Left, Right

键入此功能键序后屏幕上会显示"Invincible Mode"，要注意左转键（Turn Left）并非左移键（Move Left）。

装甲元帅 II
Panzer General 2

在第一回合部署部队时若保留一支部队在后备栏中，那就可以调动已部署的部队，行动之后还可将它们收回后备栏中再次部署调动，这样便可无限次地运用轰炸机这类远程攻击部队在战斗开始点附近无限攻击和侦察。

具体例子：买完部队后进入部队部署选单［Deploy Forces］，在这里，你会看到所有的后备部队。按下你想部署的部队，然后在策略地图里放好（当然，该部队只能放置在初始部署位置内），退出［Deploy Forces］选单（记住，要留至少一支部队在后备栏中）。这时你可以调动刚才部署的部队进行移动侦察或攻击。行动后按出［Deploy Forces］选单，对着刚才行动过的部队按一下鼠标左键，你会发现那支部队又回到后备栏中了。于是你可以重复使用这些部队，无论是缺少油料或弹药，都可以收回再部署以进行补充操作。最重要的一步：记住在结束回合之前，把所有的已行动的部队收回后备栏中，不然下一回合就不能故技重施了。

以上的密技对任何部队都有效。

完美武器
Perfect Weapon

以下是各关选关密码：

Level 1	DBDBBABA	Level 2	ADDCAADC
Level 3	ACBABBCC	Level 4	ADDDCACC
Level 5	DDBDBBCA	Level 6	CCDBCCDA
Level 7	AADBDDAC	Level 8	CADDCBCC

Level 9 ADAABADB Level10 BADDBBBC
Level11 ABBDADDA Level12 DCADCAAC

游戏中键入以下字符串并按回车，若听见一声轻响则表示相应功能开启，屏幕上可看见主角有相应变化：

GMPETE 获得所有增强能力
GMPERF 攻击力增强
GMNORM 能力恢复正常
GMMOVE 移动更敏捷
GMBALL 获得 500 个球（杀死敌人可得相应数量的球）
GMBIGH 让你变成大头人
GMBORG 把你变为机器人
GMKILL 使敌人更容易被干掉
GMGODM 刀枪不入

劲量赛艇
Powerboat Racing

用以下字符串作为密码（Password）输入，就能获得相应功能：

EPS 开启冠军赛模式
PBR 开启障碍模式
PDL 进入隐藏关卡：Mines
URN 开启长筏模式

银河私掠者 II
Privateer 2

太空飞行中按下［Alt］+［N］进入导航屏幕（nav screen），然后键入［F］进入星际座标数据输入状态，此时键入以下字符：

NO TALENT 刀枪不入
REP ME UP 修复武器及防盾系统
PETY PETY 充填后燃器燃料
CHILL OUT 冷却武器系统
NAPALM 无限核弹

键入后按回车键，相应功能即开启，这种状态将持续到降落为止。



雷神之锤 II
Quake 2

①按［～］键后进入控制台即可输入下列秘技，按［ESC］键返回游戏：

give all 所有物件
give health 加血
give weapons 所有武器
give ammo 所有弹药
give armor 护甲加到 200
god 无敌
notarget 没有敌人模式
noclip 穿墙模式
give jacket armor 得到夹克护甲
give blaster 得到炸弹
give shotgun 得到散弹枪
give super shotgun 得到超级散弹枪
give machinegun 得到机关枪
give chaingun 得到链枪
give grenade launcher 得到榴弹发射器
give rocket launcher 得到火箭发射器
give railgun 得到 Railgun
give bfg10k 得到 BigFu*kingGun10k
give shells 得到 10 个弹匣
give bullets 得到 50 发子弹
give cells 得到 50 个 Cells
give grenades 得到 5 个榴弹
give rockets 得到 5 个火箭
give slugs 得到 10 个金属块
give quad damage 四倍伤害
give silencer 得到消音器
give rebreather 得到氧气面具
give environment suit 得到环境外套
give ancient head 得到远古头

②跳关大法：按［～］键后进入控制台，输入“map levelname”（用下列以 bsp 为后缀名的文件名取代 levelname 即可，如 map base1。注：带*号的为隐藏关），回车后返回游戏即可调入相应关卡：

1. Base Unit: base1. bsp, base2. bsp, base3. bsp, train. bsp*
2. Warehouse Unit: bunk1. bsp, ware1. bsp, ware2. bsp
3. Jail Unit: jail1. bsp, jail2. bsp, jail3. bsp, jail4. bsp, jail5. asp, security. bsp
4. Mine Unit: mintro. asp, mine1. bsp, mine2. bsp, mine3. bsp, mine4. bsp
5. Factory Unit: fact1. bsp, fact3. bsp*, fact2. bsp
6. Power Unit/Big Gun: power1. bsp, power2. bsp, cool1. bsp, waste1. bsp, waste2. bsp, waste3. bsp, biggun. bsp
7. Hangar Unit: hangar1. bsp, space. bsp*, lab. bsp, hangar2. bsp, command. bsp, strike. bsp
8. City Unit: city1. bsp, city2. bsp, city3. bsp
9. Boss Levels: boss1. bsp, boss2. bsp

R

巫师之怒
Rage of Mages

游戏中按回车键进入信息输入状态，键入以下字符串（注意大小写），回车后即开启相应功能：

#Chicken 开启以下秘技功能
#modify self +god 玩者角色刀枪不入
#modify army +god 玩者控制的全部角色刀枪不入
#create gold 获得 1 块金币
#killall 杀死所有敌人
#pickup all 获得当前地图上所有口袋中的物品
#show map 当前地图全亮
#hide map 当前地图全黑
#event x 显示当前关中与指定角色的对话，x 为数字
#victory 胜利结束当前任务

雷曼
Rayman

游戏中键入以下字符可获得各种特殊功能：

RAYLIVES 99 条命
RAYPOINT 5 个能量点
RAYWIZ 10 件额外的 Ting
POWER 获得全部能力
GOLDFIST 金拳头
WINMAP 立即赢得当前关卡

如果接关次数不够 3 次那么可以按方向键［↑］［↓］［→］［←］；若在某些机器上秘技无效，那么可以试试这些：

kom0ogdk 5 条命
trj8p 99 条命
86e40g91 10 件额外的 Ting
en5gol2g 获得全部能力
2x2rmfmf 金拳头
o8feh 跳到下一关
4ctrepfj 可以进入全部 6 个世界
b76b7081 进入隐藏的打砖游戏

绝地大反攻 II
Rebel Assault 2

在游戏过程中按下［ALT］+［V］出现口令输入提示，此时键入 LETGO 进入 Force 模式，其后可在游戏过程中使用以下秘技：

［+］ 消除损坏
［-］ 增加损坏
［ALT］+［E］ 获得额外生命
［ALT］+［L］ 获得无限生命

在上述 Force 模式激活后，继续在游戏过程中按［ALT］+［V］，键入 ISNOTRY 进入 Yoda 模式，其后除上述秘技外还可使

用：

【ESC】 跳到下一场景

【ALT】+【J】 选关

【ALT】+【P】 自动演示

【ALT】+【M】 过程影片演示

在上述 Yoda 模式激活后，继续在游戏过程中按【ALT】+【V】，键入 JOINME 进入 Dark 模式，其后除上述秘技外还可使用：

【ALT】+【S】 超级飞行员（已通过所有关卡）

【ALT】+【D】 进入除错模式

【ALT】+【C】 截取游戏图片

红色警报:特种反击
RA: CounterStrike

在主菜单下（即选择 New Missions, Load Game, 等等那个菜单）按住左【SHIFT】键，然后用鼠标左键点击屏幕右上角的喇叭，这样即出现难度选择菜单，确定后可启动"蚂蚁战争"的秘密任务！

红线飙车
Redline Racer

以"dissent"作为姓名输入，就能选择所有赛道和所有赛车。

铁血农夫
Redneck Rampage

游戏中输入以下字串开启相应功能：

rdall 获得所有钥匙/武器/物品/生命

rdbeta 显示信息"Eat me!"

rdclip 穿墙模式开关

rdcluk "RIT AIMING"模式开关

rddebug 调试模式

rdelvis 无敌，显示信息"Elvis Lives!"

rdguns 获得所有武器

rdhounddog

解除无敌，显示信息"Elvis is rddead!"

rdinventory 获得所有装备

rditems 获得所有物品

rdkeys 获得所有钥匙

rdmaxx 显示信息"Maxx rules"

rdmonsters 游戏中怪物出现的开关

rdmoonshine 打开"XXX Moonshine"方式

rdrafael 显示信息"For your grandpa!"

rdrate 显示画面刷新帧数

rdshowmap 地图显示开关

rdskill#

以指定难度重新进入本关(#为 1 到 4)

rdunlock 解除所有机关

rdview 追随视角(同按【F7】键效果一样)

rdyerat 另一种调试模式

rdmeadowXYY

选关，其中 X 为 1 或 2，YY 为 01 到 07

生化危机
Resident Evil

用任意 16 进制编辑器（如 PC TOOLS）打开游戏子目录下的 savedat?.dat 存档文件(?取 1－8 数值)。偏移址 2c4h 至 323h 为物品箱地址，324h 至 333h 为女主角物品地址，324h 至 32fh 为男主角物品地址。每个物品占 2 个字节，前一字节指物品种类，后一字节指物品数量。现列出前一字节中指定的各武器及弹药的代码。

01 匕首，02 手枪，03 霰弹枪，04 左轮枪（火弹），05 左轮枪（子弹），06 火焰喷射器，07 榴弹枪（子弹），08 榴弹枪（硫酸弹），09 榴弹枪（火焰弹），0a 火箭筒（非无限子弹），0b 手枪子弹，0c 霰弹枪子弹，0d 左轮枪火弹，0e 左轮枪子弹，0f 火焰喷射器子弹，10 榴弹枪子弹，11 榴弹枪硫酸弹，12 榴弹枪火炎弹，6f 乌兹冲锋枪(无限子弹)，70 重机枪(无限子弹)。

输入物品代码后再输入物品数量（或子弹数量），存档退出，再进入游戏即可得到所改物品。另外，如果修改药物数量的话，该药物即可多次使用。因在下能力有限，经死机多次仍无法改出无限弹药火箭筒，有兴趣者可自行研究。

S

真侍魂 PC
Samuri Spirits 2 PC

又一从 NEO. GEO 上移值的对战游戏大作。与《恶狼传说ⅢPC》一样可以脱离 CD 直接 PLAY，方法是先把包括 SAMURAI2. EXE 在内的所有文件拷贝到硬盘中某一目录，然后用 PCTOOLS 将 SAMURAI2. EXE 中 SECTOR 35，OFFSET 0231 的 74 改为 EB 便可以不需 CD 直接运行了。

三国志Ⅵ

在地图中以下地方点鼠标右键两下：

台湾岛 可将城中的所有部队全数变成平民

海南岛 增加使用群雄，可更改操纵的君主

主营 可更改国号

在登陆新武将中做一百个新武将，当你做了 99 个后，第 100 个新武将的类型中会多出一种国士无双型，不过只能有一个(全部基本能力值都 95 以上)。

在新武将登录中，武将类型选万能型，然后按"决定"，能力值先不管它。再选变更，武将类型选择将军并按"决定"，回答"是"，依此方法把所有类型照顺序选一轮后，最后再选需要类型并调整能力值。设定结束后，此武将除暗器外，其他技能均可学会。

铁条小子
Scud: IE

选关密码：

第 2 关 OLD MAN

第 3 关 SHORT BUT TALL

第 4 关 DIET MNIP

第 5 关 TITHES

第 6 关 POPCORN

第 7 关 NOT POODLE

第 8 关 PACKET OF CRISPS

第 9 关 MEDICINE

第 10 关 SNOWBOARDING

第 11 关 216BIT

第 12 关 RENDERING

第 13 关 BEAR GAME

第 14 关 HORSE

第 15 关 KIDDYWINKS

第 16 关 JALLABALLABON

第 17 关 HOT BEVERAGE

第 18 关 MUNTRESS

第 19 关 PANTERA ROSA

第 20 关 RENNAISSANCE WEDDING

第 21 关 HECTIC MAN

黑暗之主
Shadow Master

在主菜单中同时按下【F2】+【F3】，应该可以看到"Cheats On"的字样。然后再按下【+】+【BackSpace】就能出现提示符，这样即可输入下列字符串：

TURBO 加速模式

EVERY LEVEL SAVE 在每关过后可以存档

ALLOW SINGLE

允许进入多人游戏关卡中进行单人游戏

PAPARAZZI

按下 Insert 可截图(存在 C:\TEMP\PIX)

THE WHOLE OF CREATION

关闭所有作弊功能

SCOUSER 激活下列游戏测试功能键：

【Shift】+【F9】 跳关
【F11】 弹药作弊
【F12】 血格作弊

影子武士
Shadow Warrior

此秘技适用于完全版 v1.2，按下【T】键然后输入以下密码：

SWCHAN 启动无敌模式
SWGIMME 获得所有物品
SWGREED 使能所有密技
SWSAVE
以“SWSAVE.MAP”为文件名保存当前地图，再可以用“BUILD map editor”编辑
SWTREKxy
跳关(x=场景，y=关数)例如 SWTREK12
SWRES 改变分辨率
SWSTART 重新开始当前关
SWGHOST 启动穿墙模式
SWMAP 开始自动地图
CONFIG 显示“help config”
SWTRIX 打开兔子火箭与火箭发射架
WINPACHINKO
赢得 pachinko 比赛并获得一件物品
SWNAME
在多人模式时可以改变自己的名字
SWLOC
用一次，显示画面刷新率；再用一次显示本关所在位置

福尔摩斯探案之玫瑰纹身

从游戏 CD 根目录下拷贝 CHEAT.BAT 到硬盘的安装目录中，然后键入 CHEAT X 启动游戏，其中 X 为 1 至 98 之间的数字，代表着游戏中你可以到达的 98 个场景，这样你便可以直接出现在指定的场景中。

如果 X 使用了 100 这个数，那么屏幕上将显示整个伦敦的市区图。

三国演义 II 完美版

游戏中按【R】出现一窗口，输入 1919，关掉郡县视窗再打开会发现米粮增加了，如此重复可不断增加。游戏中这类功能有：

增加米粮： R 1919
增加黄金： G 1818
提升训练值：T 7889
提升士气值：M 3849
提升农业值：F 1880
提升商业值：B 9021

三国群英传

①在执行游戏的命令后加上参数即可启动秘技模式，具体如下：

-DM
在内政模式下执行搜索，可将人才全部搜出，直到此地无人为止。
-AUTO
电脑代替玩家出战、征兵，钱与预备兵只增不减。
-BATTLE
直接进入战斗模式，选择退兵即可获得 9150 元。
-INFO
显示内存使用情况，进入战斗可显示坐标。
-AIOFF
关闭人工智慧，使敌军无法行动。
-AUTO -BATTLE -SPEED -FIXSPEED -FULLSCREEN
出现武将技大混战，不过使用后不能离开游戏。

②在执行游戏的命令后加上参数 -CM 后即可输入下列秘技。

在大地图中：
【F1】 时间停止
【F2】
若用过【F1】的功能则直接进入当年最后一刻，若没有则进入内政
【F3】 城内加 10000 金
【F4】 城内预备兵补满
【F5】 所有武将等级加一级
在作战画面中：
【F8】 武将技的气立刻聚满
【F9】 作战时间变成 999
【F10】 作战时间变成 0

③若将参数 -DM 改成 -AUTO -BATTLE ?

进入游戏，就能看到自动作战的情形(?代表 0-9 的数字)

④在破关之后重新开始游戏即可选择剧本和君主。

⑤按下右边数字键盘的【*】可截图，存于 C:\ ODINSOFT\ SANGO\ SCREEN 中。

三国英雄传

键入【CTRL】+【S】+【H】激活欺骗模式，这时有以下功能键可用：

【F1】 全体休息(不计回合)
【F5】 胜利过关
【F6】 本关失败
【N】 本关重新开始
【+】 将领升级
【空格键】 选择下一个单位

这个游戏提供的钱少了点，不过只要在瓦口关一战中胜利后存盘(切记!)，之后在下一个战役取回刚才的进度，取回时程序会问你是否把当前进度保存起来，选存或不存都会加 3000 元，反复如此，钱要多少有多少。

极速狂飙
Screamer

在任意游戏菜单中键入下列字符串开启相应功能：

VTELO 所有正常赛道可用
INVER 所有正常赛道及反转赛道可用
CLOCK 停止计时
TAZOR 子弹车可用
UPDOW 画面上下颠倒
MIRRO 镜像模式
MONTY 障碍设置一
JOINT 障碍设置二
ABURN
与其它子弹车竞速(注：此功能开启后只能以原始 CHOICE.DAT 文件覆盖回来才能恢复正常)。

在任何菜单下键入以上字符即可开启相应状态，有个声音会说：“Wanna play dirty? Then let's play dirty!”。请事先备份 CHOICE.DAT 文件，以后需要恢复正常时拷回便可。

极速狂飙 II
Screamer 2

在 OPTION 屏幕中键入以下字符即可获得相应功能，注意，游戏并没有特殊提示，只要进入相应选单即可看到变化，若要恢复正常，删除 CHOICE.DAT 文件：

MRTRK 包括隧道在内的所有赛道
TACAR A 队获得附加跑车
TBCAR B 队获得附加跑车
TCCAR C 队获得附加跑车
TDCAR D 队获得附加跑车
TACARTBCARTCCARTDCAR
为所有车队添置附加跑车
CHMPA 任选 4 种联赛

猎鹰行动
Seek& Destroy

在选择 NEW GAME 或 RESUME 后迅速同时按下键盘左下角的【SHIFT】+

【CTRL】+【ALT】并持续按住，随即一任务选择菜单将出现。

在章节选择菜单中键入 GIMME 便可选择任意章节。

在出售武器等物品的商店中键入 CAPO,所有物品将变为免费!

游戏中同时按下以下各键：

AMO　获得大量弹药,可重复键入
MEGA 获得顶级飞机/坦克,只可键入一次
LIFE　随时加血,再键一次解除此状态
DETH　所有敌人仅存 1 点血，再键一次解除此状态

拓荒者 II
Settlers 2

①欺骗模式

游戏进行中键入 THUNDER(不要管 N 键激活的窗口,直接往下键入)即可开启欺骗模式：

【ALT】+【F7】　显示全部地图
【ALT】+【1】至【6】　调整游戏速度

②任意选关

以任何文本编辑器打开 SAVE 目录下的 MISSION. DAT 文件,删除其中全部内容后键入 1111111111(10 个数字 1) 并存档,重新开始游戏后在 Campain 选项中即可选择所有任务。

圣光岛

游戏中按【F】存盘,【L】读最近一次存的记录,【H】储存游戏画面为 DUMP* .LBM 格式。【F1】输入作弊代码：

RAISE UP　等级上升一级
FULL UP　血全满
YOKI KEYS　取得钥匙
GET MONEY　得金钱 10000
RESET GAME　系统重置
SHOW MEMORY　显示内存使用情况
LIFE AGAIN　全体复活
SAVE DEBUG　写入系统检查
REGETOBJ　取得系统物件
KILL ON　开启一击必杀
KILL OFF　关闭一击必杀
HID MONSTER　关闭游戏怪物
SHOW MONSTER　开启游戏怪物
SHOW EVEN　显示事件代号
SHOW MAP　显示当前地图文件名
JUMP MAPXXX

跳到 MAP\ MAPXXX. DAT 所代表的地图,XXX 为 001 至 144 的数字,例如输入 JUMP MAP144 则可跳到最后场景,打败敌人便可爆机。

七国演义
Seven Kingdoms

进入游戏,输入"!!!@@@###",此时会出现对话框，其中显示"CheatMode Enabled",这样就能输入下列秘技：

【U】　国王不死*
【T】　技术开发完毕*
【Z】　切换建筑速度加快功能*
【C】　加 1000 单位金钱
【/】　加 1000 单位食物
【M】　显示整张地图
【B】　正在建造中的建筑瞬间完成
【;】　提高选中城市中的人口
(注意:增加人口的国籍随机产生)
【=】　提高信徒的忠诚度

南北大战乱世情
Sid Meier's Gettysburg!

先同时按下【SHIFT】和回车键,输入下列秘技中任意一种后再按下回车键(注：U 为 Union; C 为 Confederacy,在使用秘技时，必须根据自己选用的一方来使用相应的秘技)：

加强所有单位　U: Hooker;　C: Longstreet
取出所有要塞　U: Hancock,　C: Jackson
提高经验　U: Mcclellan;　C: Beauregard
回到开始时间　U: Buford;　C: Stuart
跳到结束时间　U: Sedgewick;　C: Pickett
产生所有的援助　U: Reynolds;　C: Hill
电脑与电脑对战模式 U: Halleck;　C: Halleck
重置已行动部队　U: Sheridan;　C: Lee
看所有的部队　U: Warren;　C: Hotchkiss
看敌人的作战命令　U: Custer;　C: Harrison

边缘战区
Sideline

游戏中键入以下字符串将获得特殊效果：

EMAGNOF　画面稳速开关
EMAGBLESS　增加五架飞机,只能用一次
EMAGWFULLn
指定种类的主武器全满,n 为数字
EMAGMFULLn
指定种类的导弹武器全满,n 为数字
EMAGCHANGESHIPSHAPE
交换 1P 和 2P 的飞机图形
EMAGPUTCOINS
增加五次接关数,只能用一次
EMAGXCHGLEFTRIGHT 屏幕左右相反模式
EMAGDEMOn
观赏游戏内部 DEMO,n 为 1 至 8 的数字(在主选单画面下输入)

天网
SkyNet

游戏中同时按下【Alt】+【\】后出现"ENTER CODE:"代码输入提示(若使用 640×480 模式则没有提示),此时键入以下字符开启相应状态：

GARBLE　代码回显开关
SUPERUZI　获得超级乌兹冲锋枪
ICANTSEE　夜视仪
WHOAMI　显示自己的名字
COUNTERS　显示当前的位置坐标
VERSION　显示游戏版本
HELLO　显示信息"Hello?"
ARNOLD　获得所有武器
ILLBEBACK　跳到下一关

守护者之剑

瞬间移动：

先同时按住【Shift】+【Ctrl】+【Insert】不放,再按右方的【1】键,这时画面上将出现目前的地图编号(数目字最大的那一组),然后再用【Shift】+【Ctrl】+【Insert】+【M】就能输入地图编号了。

快速升级：

同时按下【Ctrl】+【Shift】+【Insert】+【8】(右方的数字键)就可升级,在使用完毕之后，务必同时按下【Shift】+【Delete】关闭该功能,否则容易死机。

特别行动
Spec Ops

①将 SAVEDATA. TXT 这个文件从 SPECOPS 的安装目录中删除即可选用所有任务。

②游戏中按下【ALT】+【SHIFT】+【V】,再打开你的物品列表可看见有"Viewfinder"一项。选中它并使用,屏幕会变蓝一下,同时特种兵也会跳一下,注意此时时钟已变为 9: 59,你的特种兵也变成刀枪不入了。

注意在重新开始每个任务或结束一个任务后需要完全退出游戏再进入，如此方能再次使用上述秘技。

星际争霸
Star Craft

先按下回车键出现信息输入提示，输入以下字符串后再按回车键激活相应功

能：

power overwhelming 无敌

operation cwal 建造建筑和部队的速度加快

show me the money
两种资源各加 10000 个单位

the gathering 技能点数无限

game over man 当前任务失败

noglues 敌人无法使用技能

staying alive 在任务完成后继续玩下去

there is no cow level 完成当前任务

whats mine is mine 得到 500 单位水晶矿

breathe deep 得到 500 单位瓦斯

something for nothing
开启所有可生产的选项

black sheep wall 地图全开

medieval man 单位免费升级

modify the phase variance 可生产所有建筑物

war aint what it used to be 关闭战争迷雾

food for thought 单位制造无限制

ophelia

跳到任何一关(按回车键激活后，再按数字键跳到指定关卡)

星空战争
Star Guner

开始游戏后先自杀，不要 LOAD 而再选择开始游戏，则游戏中可以按【F8】键开启、关闭保护罩，此方法得到的保护罩并不记损耗；按【F11】键可以看到原来的状态栏变为数据栏，有记时等，只要不退出游戏到 DOS 状态，这两个开关一直有效。若开启保护罩后存档，退出游戏到 DOS 状态，再进入游戏取档，则保护罩永远开启，不能关闭，功能键失效。

若是键入 STARTGUN /DEMO 命令启动游戏（注意斜杠前有空格），照上边的方法，便会增加一个功能键【F7】，游戏中按【F7】键可以用炸弹，而且是无限的。但在此模式中不能设置游戏配置、存档、取档、退出游戏到 DOS 状态（要退出游戏用 RESET 键，建议在 WIN95 下运行游戏，要退出游戏时可以强行关闭）等，而在一定时间内不满足某些条件（例如 20 秒或 60 秒内没有攻击或拿钱或移动方向等）便会自动退出到游戏标题画面。

少年街霸
Street Fighter Zero

将选人的框移至随机产生角色的框上，再输入下列秘技，就能选择下列隐藏角色：

【3X KICK】+【Punch】/【Kick】 豪鬼

【3X PUNCH】+【Punch】/【Kick】 维加

【SELECT】+【Punch】/【Kick】 丹

少年街霸 II
Street Fighter Zero 2

选择原版春丽：进入对战模式，将选择框移至春丽(Chun Li)然后按住“Select”键大约 5 秒左右，再按任意键即可。

选择真豪鬼：进入对战模式，将选择框移至豪鬼(Akuma)然后按住“Select”键 5 秒左右，再按任意键即可。

模拟城市大飙车
Streets of SIMCITY

同时按下【CTRL】+【ALT】+【X】三键即可激活密码输入框，输入下列秘技：

lock and load 弹药全满

sampo 金钱数变为$999，999

im back 修复损伤

mr fabulous 无敌

jupiter 变成木星重力

earth 变成地球重力

mars 变成火星重力

moon 变成月球重力

cruise control 开启巡航控制系统

beefcake beefcake 得到所有武器

注：以上秘技只在自选（Player' s Choice）模式下有效，在剧情模式和联机模式下没有作用。

海底文明
Sub Culture

在游戏中输入下列秘技：

kamikaze 自杀

tonka 船甲加强

refill 护盾加满

mutant 防辐射

billy 速度加快

tick 增加盖氏测量器

rinse 跳到第 0 关

dryer 跳到第 1 关

cotton 跳到第 2 关

delicates 跳到第 3 关

tumble 跳到第 4 关

colours 跳到第 5 关

halfload 跳到第 6 关

didit 任务完成

bedlk 无敌模式

haveall 所有任务都可以执行

havesome 部分任务都可以执行

wonga 加钱

imnotluc 无敌模式

scotty 传送到某处

注意：输入 scotty 后，游戏画面会暂停，然后只要输入各地名称就能瞬间移动到那里，具体地名如下：Touka、Boot、Flats、Beluga、Knob、Anchor、Velcova、Arch、Outlet2、Tryton、Pipe、Outlet3、Aquatraz、Volcano、Pipe2、Refinery、Cave、Bucket、Ribs、Tunnel、Outlet、Wood、Can、Limpet、Abyss、Cleft。

水浒传——梁山英雄

①在游戏中未有敌人碰撞时键入以下控制键序列：

无敌：↑↑↓↓←←→→

升级：↑↑←←↓↓→→

②无论何时在游戏中可以键入以下字符：

PANDAAFTER 过关

PANDACLEAR 清敌

JUMP 在主画面下可选关

SAMEROLE 多人游戏时可选相同人物

CLOTH
在林冲未发配前键入，发配后可不换衣装

③在选择角色的画面下键入 SELECT 这几个字符即可选用隐藏的变身后的林冲。

水浒传－天导 108 星

在开始画面选择“开始新游戏”或“载入进度”前，用鼠标左键先点“开始”对话框中右上角的“X”，接下来会出现“退出水浒传－天导 108 星”的对话框，选择“取消”，接着会回到“开始”窗口，选择“开始新游戏”，这时在剧本选择上会增加“辽怀吞宋之心，宋奸臣乱朝纲”的第三种剧本。

辛迪加战争
Syndicate Wars

①每次启动游戏后在登录窗口(Login)键入 POOSLICE，接着会听到一个特殊的声音，此时欺骗模式已经开启。这时可以删除这个名字改为其它你自己想用的名字同时拥有以下秘技：

1. 在任意窗口下每按一下【.】即可获得 10000 元；

2. 在开发窗口下每按一下【0】使可开发的武器或防具增加一种，每按一下【U】使开发进度跳过一天；在装备窗口下每按一下【0】使可购买武器增加一种；

3. 在游戏过程中有以下功能键:

[Alt] + [C]　　完成当前任务

[Alt] + [T]

鼠标点击移动位置后再按此键即把队员传送到此地。

[Shift] + [Q]

使代理人死而复生，同时获得巨大能量、惊人生命力及全部防具与武器。

②如果使用以下命令行执行游戏:

main /w /mX

其中X为1至108的任意数字，这将使您可以玩到正常情况下无法玩到的关卡!

③使用"main /w /g /m"启动游戏，然后后立即在登录窗口键入"MARK IS GREAT"、"SHITE BAT STATE"及"JUST ONE CHANCE"这三个登录密码之一，此后即可获得上述①的全部功能(除了不能更改登录名)。但是"/m"参数将导致每关结束后退回DOS，解决方法是在使用秘技获得需要的能力及物品之后立即存盘退出，然后不加"/m"参数重新启动游戏。注意上述命令行参数要用小写字母。

④任务窗口的字符显示是否太考眼力?只要将鼠标移动到该窗口中，然后每按一次[F]键即可更改一种字体(共有三种)。

T

铁人 47
Team 47 Goman

按住[~]或[F6]键不放输入下列秘技，然后放开[~]或[F6]键即可:

POWER　　消除本关老怪的AI

OWQUITIT　　退出游戏

YOUPYRO

将控制的机甲斗士换成本关的老怪

YOUTWIT 将控制的本关老怪换回机甲斗士(在使用了YOUPYRO之后)

WIPEOUT　　干掉本关老怪

TRIPWIRE　　自毁

POWERUP　　将老怪的血格加满

POWERTIE　　将机甲斗士的血格加满

TYPEWRITER　　显示画面帧数

名车大赛Ⅳ
Test Drive 4

首先进入Save Game屏幕，选择Slot10，输入下列字符串并回车即可获得相应功能。需要注意的一点是:在局域网模式下每个玩家必须选择同样的密技，否则可能会造成系统崩溃。

NOAICARS 在局域网模式下没有电脑赛手

STICKIER　　没有3D碰撞

(虽然你仍然要旋转但你的车身不会离开地面)

AARDVARK　　关闭所有碰撞

ITSLATE　　没有特殊效果

(只针对3Dfx版本)

CREDITZ　以很酷的画面显示目前的成绩

SRACLLA　　开启全部车型

LEVELLLA　　开启全部赛道

SPAZZY　　预习体验

BANDW　　黑白模式

MIKTROUT　　大型赛车

MPALMER　　微型赛车

GONZON　　快进模式

GONZOFF　　关闭快进模式

BIRDVIEW　　俯视

NITROXXX　　可用按喇叭来加速

BOBCRED　　附加制作人员

COLOUR　　切换画面像素

名车大赛:狂野飙车
Test Drive: Off Road

在输入玩者姓名的时候输入以下这些字符:

cheat1, cheat2, cheat3, cheat4, cheat5, ciggies

这样你便可以拥有4辆附加赛车并可以选用所有的赛道，不过……它同时也开启了无过场模式。

主题医院
Theme Hospital

①跳关

在Win95下的"RUN..."框中以"...\hospital -Lx"进入游戏(...\代表游戏所在具体目录、x代表所选关数)。

②秘技

在处理突发事件的传真机上输入以下密码，再按下传真机右边的绿色按钮，即可激活秘技:

7287

在你结束本关后将进入一个打老鼠的关卡

24328

开启欺骗模式，此后有以下功能可用:

[SHIFT] + [C]　　增加10000美元

[CTRL] + [C]　　所有开发完成

[F11]　　游戏失败

[F12]　　游戏获胜

时空游侠
Time Commando

游戏过程中依次键入下列字符串即可获得相应功能:

VONLUX　　生命点数加满

HUIBON　　获得所有武器

DOLTEB　　获得额外生命

TIXODO　　跳过一大关

DIXODO　　跳过一小章节

SPEED　　时间以秒为单位显示

进入选关代码输入状态键入COMMANDO即可进入一个擂台场景的游戏!

古墓丽影
Tomb Raider

①跳关秘诀

1. 让Lara站定不动;

2. 按住[SHIFT]键然后按[↑]小步向前迈一步然后再按[↓]后退一步;

3. 放开[SHIFT]键，然后立即按住[→]向右持续原地转身;

4. 当转动过三圈时放开所有键并立即按下[ALT] + [↑]向前跳一步。这样即可立即结束本关任务并进入下一关游戏。

②获得所有武器

1-3步骤同上，第四步改为按[ALT] + [↓]向后翻腾，然后可以按[ESC]看看是不是拿到了所有的武器及弹药?

注意Lara在跳跃时不能撞到墙壁或其它东西，所以请在较开阔的地方进行以上"体操"。另外，按键的时机要拿捏得当，您可能需要多多练习才行。

③获得急救包

游戏中存盘退出，以PCTOOLS之类的HEX编辑器打开SAVEGAME.?(?为0至15)，在SEC0/DISP402为小急救包(Small Medi Pack)的数量存放地址，SEC0/DISP403为大急救包(Large Medi Pack)的数量存放地址，随意填入FF以内的任意16进制数即可获得相应的急救包。

古墓丽影Ⅱ
Tomb Raider 2

①跳关大法:点燃照明弹[/]、向前一小步[SHIFT + ↑]、后退一小步[SHIFT + ↓]、向左或向右转三圈(必须没有任何停顿)、向前跳一步[ALT + ↑]。

②所有武器:点燃照明弹[/]、向前一小步[SHIFT + ↑]、后退一小步[SHIFT + ↓]、向左或向右转三圈(必须没有任何停顿)、向后跳一步[ALT + ↓]。



麻烦大了
Tonic Troubles

在游戏中可键入下列秘技：

SUPERED 变成强力英雄
MODEFLY 飞行
FULLLIFE 加满血
ALLPOWERS 得到所有宝物

壮志凌云之无限火力
Top Gun: FIRE AT WILL!

任意选关：

以某一文件名（如 TEST）保存进度，则游戏目录中会出现一个进度文件 TEST.SAV，用 PCTOOLS 之类的编辑软件打开此文件，其内容大致会显示如下：

2 2 54 3299.000000 You wouldn't be thinking of cheating????

其中第一个数字为战役编号（0－3），第二个数字为战斗编号（1－?），第三个数字代表你所击落的敌机数，第四个数字为战役得分，下面给出战役编号的含义：

0 飞行训练学校
1 古巴
2 朝鲜
3 利比亚

只要将存档文件中相应的数字进行修改，在游戏中调入进度即可执行指定的任务。

横扫千军
Total Annihilation

游戏中按回车键出现信息输入框，输入以下字符串并回车开启相应功能。除 RADAR 外，其它秘技只用于 multiplayer 或 skirmish 模式。

+ATM 获得 1000 金属和能源
+CDSTART 演播 CD 音乐
+CONTOUR# 显示 3D 形势图，#为 1 至 15
+CONTROL# 控制不同的 AI，#为数字
+DITHER 地图遮拦透明
+DOUBLESSHOT 所有武器威力回倍
+HALFSHOT 所有武器威力减半
+ILOSE 失败
+IWIN 获胜
+NOENERGY 能源为 0
+NOMETAL 金属为 0
+NOSHAKE 停止爆炸屏幕的抖动
+NOWISEE 显示全部地图
+RADAR 100% 雷达侦测范围
+SING 让单位接受命令时唱歌
+SWITCHALT 可用［ALT］+数字键切换团体
+VIEW# 可看#号玩者的金属和能源的数量

点 Single Player 图标，当单人游戏页面出现后键入 DRDEATH，屏幕右边 Cavedog Entertainment 的标志会出现在 Load Game 和 Previous Menu 的图标中间。点这个标志将进入一个任意选关的画面。

职棒 98
Triple Play 98

在"Team Selection Screen"中顺序按下［1］、［2］、［1］、［2］、［Ctrl］五键，便会出现第三十三支球队——EA 梦幻队。

恐龙猎人
Turok: Dinosaur Hunter

在主菜单中进入 Enter Cheat option 就能输入下列秘技：

JFFSPNGDNBRG 生命数无限
HTSDNM 打开图库
LRNMSNHR 显示制作人员名单
MGRLSGTM 得到所有武器
RHNSRLL 弹药无限
MBRNKLSN 妖怪模式
HFLLTHSH 微小敌人模式
PRMSHN 大头模式
LLSNMRTN 无敌模式
BGGNTSS 迪斯科灯光效果
PTLFGNDS 跳到第 1 关
QTMBGS 跳到第 2 关
GTMNDSBF 跳到第 3 关
NCPGHM 跳到第 4 关
RSTPDFRPL 跳到第 5 关
BGRSD 跳到第 6 关
NBCD 跳到第 7 关
LFRRSPR 跳到第 8 关
CRCDND 与第 3 关老怪 Longhunter 对决
CTNTSCND 与第 5 关老怪 Mantis 对决
THSFNDNT 与第 8 关小怪 Trex 对决
HSTSMN 与第 8 关老怪 Campaigner 对决
TRNTNNQ 得到所有地图
KNTSFSKS 飞行模式
DGHTTSRS 得到所有钥匙
TKMDKK 显示所有敌人
GSRCGKFS 消除 3D 加速效果

以 －benchmark 或 －alldrivers 的命令行参数启动游戏将进入游戏性能测试。

旋风装甲 II
Twisted Metal 2

①在选择车辆画面下输入 GLORIOUS 后即可输入下列秘技：

ICECREAM 选用 Sweet Tooth 参赛
BIGBOY 选用 Minion 参赛

②在游戏进行过程中输入 GLORIOUS 后即可输入下列秘技：

DIVINE 无敌
ALLUCANEAT 无限生命
DOUBLEDOWN 超级武器
HOLYSMOKES 弹药无限
SLAMFEST 武器威力增强
GIMMEMORE 增加武器
2HOT 跟踪燃烧弹
CUSUCKA 百万支枪
FRAMERATE 显示画面帧数

③在游戏中可输入下列方向顺序即可：

下、上、右、左、上、上、下、下 用武器交换生命
左、右、上 冰冻炸弹
右、左、下 地雷
右、左、上 燃烧弹
上、上、右 护盾
上、上、左 超级弹跳力
左、右、下 向后攻击
右、下、左、上 斗篷
上、下、上、上、空格 米列特攻击

④在多人游戏模式下在选择关卡画面是输入 DASBAK 后即可输入下列秘技：

SLEUTH 在赛前
JMSWAMP 进入自杀沼泽关卡
TMBURBS 进入生化关卡
TMROOF 进入屋顶关卡

U

魔域幻境
UnReal

游戏中键入下列字符串：

ALLAMMO 现有武器弹药加到 999
FLY 飞行
GHOST 穿墙
WALK 从飞行或是穿墙状态中还原
GOD 无敌
FLUSH 去除墙上和生物上的污物
INVISIBLE 隐形
KILLPAWNS 敌人全灭
SLOMO # 调节速度（1.0 为正常）
SUMMON XXX 增加某种武器或是物品（具体用法如下）：
SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON

SUMMON NALI
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE
SUMMON RIFLE
SUMMON MINIGUN
SUMMON SKAARJWARRIOR
PLAYERSONLY 时间停止
BEHINDVIEW 1
调整为象《古墓丽影》般的视角
BEHINDVIEW 0 调整为原始视角
OPEN MAPNAME 选择地图
(具体 MAPNAME 如下):
Bluff、Ceremony、Chizra、Dark、Dasacellars、Dasapass、Dcrater、Dig、DKNightOp、DMARIZA、DMCURSE、DmDeathFan、DmDeck16、DMElsinore、DMfith、DmHealPod、DmMorbias、DmRadikus、DmTundra、Dug、Endgame、Entry、ExtremeLab、ExtremeEnd、ExtremeGen、ExtremeBeg、ExtremeCore、ExtremeDark、ExtremeDGen、Gateway、Harobed、IsvDeck1、IsvKran4、IsvKran32、NaliBoat、NaliC、NaliLord、Noork、NyLeve、Passage、QueenEnd、Ruins、SkyBase、SkyCaves、SkyTown、SpireVillage、TerraLift、Terraniux、TheSunspire、Trench、Unreal、VeloraEnd、Vortex2

起义
Uprising

在游戏中按下 [M] 键之后即可输入下列秘技,最后按[ENTER]激活:

CHUMP 无敌(再按一次并按[ENTER]键之后可获得超级速度)
DANGEROUS 弹药无限
TUFF 获得超级武器

V

VR 特警
Virtua Squad

在 SEGA 屏幕下按住 RELOAD 键然后依次键入上、下、左、右键;在 AM2 屏幕下按住 RELOAD 键然后依次键入下、上、右、左、上、上、左、右。注意如果使用鼠标应先换为键盘或手柄控制,在输入上述指令后再换回鼠标。

如此之后你便可以选择 Ranking 模式,可以随意游戏,拥有 9 个不同关卡,可操作附加的菜单,选用日语模式、镜像模式,在游戏中还可以按 [F3] 键然后用 RELOAD 键选枪,其中包括一支隐藏枪!另外游戏还提供了一个 Book Keeping 模式。

VR 特警 II
Virtua Squad 2

①用任意的文本编辑器打开游戏目录下名为 VCOP2.INI 的文件,在[GameSetting]行的最后加上一句"Extra = 2",存盘后进入游戏。这样按[F6]进入模式设置,其中就多出了"Special"和"Cheat"两个新的选项:

Special 选项中有以下设定:
Single Click Reload:单击鼠标装填子弹;
Random Mode:敌人以随机的方式出现;
Mirror Mode:进入镜像模式;
Big Head Mode:进入大头模式。
Cheat 菜单中有以下设定:
Auto Reload:自动填弹;
Gun Select:打开这一选项后,在进行游戏时按 F3 暂停后就可以按鼠标右键来更换各种特殊的枪支。
Special Gun Select:打开这一选项后,可以通过上面所说的方式选用一把无需填弹的超级冲锋枪。

②在进入选关画面时,对准第一关拉出的箭头处狂按鼠标左键,直到时间过完就能直接与最后的大头目决斗,干掉他后就能看到结局了。

③尽管这个游戏在控制菜单中可以调整许多游戏参数,但接关次数最大只到 5。不过只要进入游戏安装目录的 PROJECT 子目录,以任意文本编辑器打开 VCOP2.INI 文件,其中的 [GameSetting] 一栏中的 Continue = 5 改成 9(大于 9 无效)就能接关 9 次了。

W

雇佣军
Wages of War

按下数字键[2]并用鼠标在地图上点选某个位置后,下一回合即可在选择区域使用迫击炮,即使该任务没有迫击炮也可使用。

战争年代
War Inc.

按住[ALT]键再输入 WAR,放开后迅速输入下列字符串以开启相应功能:

togglefog 消除黑雾
viewmap 显示整张地图
lockandload 重新部署敌我所有单位
quickbuild 快速建造
autowin 敌方全灭
toggleai 关闭/打开 AI
rearm 重新部署激活的单位
moremone
增加金钱 1000000 个单位和 1000 个单位 RUs
combo
消除黑雾、显示整张地图、快速建造、加一大笔钱
veteran 升级所有激活单位
godmode 无敌
killactiveunit 消灭所有激活的单位
enemypowerup 给敌人下达 HQ 命令
showdanger 显示危险所在
loadunits 可选用所有单位和建筑
dolemite 激活单位超出最大限额
dogeatdog 双倍电力输出
wincampaign 获得战役胜利

战争游戏
War Games

在单人游戏模式中按下[T]键即可输入下列秘技:

eyeofgod 取消缩放限制
saladtossed 选关
twobyfour 免费建造指定单位
(如:twobyfour dragoon)
hermes 单位建造速度加快
donkeys 任何导弹单位发射出吉普
morningafter 去除战争之雾
gimmiegimmie
允许建造任何单位,即使没有指挥中心
unclejohn 无敌
chaching 加 10000 现金
mrmuscle 升级玩家军队的装甲
bigsofty 降级敌人军队的装甲
coffee 升级玩家军队的速度
beer 降级敌人军队的速度
shaft 升级玩家军队的火力
shank 降级敌人军队的火力

烽火连天
War Wind

游戏中键入以下字符即可获得相应功能:

!golden boy 获得金钱
!the sun also rises 显示所有事物
!pump an ahrn 名望值加满

! the great pumpkin 赢得战役
! come all ye faithful 快速征兵
! on a mission from gawd 快速建设

烽火连天 II
War Wind 2: Human Onslaught

按下［ENTER］键就能输入下列秘技，然后再按［ENTER］进行确认，若成功游戏将会显示"Cheater most foul"：

! the sun also rises 显示整张地图
! golden boy 得到5000能量和1000丁烷
! the great pumpkin 获得整场战役的胜利
! i am the bishop of battle 获得单个任务的胜利
! on a mission from gawd 加快建设和收获能源的速度

魔法军团
Warlocks

①快速升级法：在装备店买入升级器(提升2级，价值28000元)并装备，进入战场后，不断取出游戏的AUTOSAVE档，如此就会发现装备了升级器的人物的等级每取一次进度就升2级。注意，买升级器的同时最好再买几个补充剂X，以便升级后补血，免得消灭敌人后发现修理费竟然成了天文数字！

②提升移动力：用上述方法提升等级后会发现，人物的移动力并未提高。但只要在任务完成前最后1个回合，让队员使用加速剂（在物品店可以买到）并完成任务，那么所提升的移动力将不会减少。用这种方法提升移动力后最好不要再装备加速器了，否则有可能使移动力恢复原状。

魔法军团

③改变人物属性

点中我方人物出现移动范围时键入"go2doctor"，如果发出一声猫叫则表示成功。此后用鼠标指向需要改变属性的我方人物，按下列数字键即可调整相应属性(按住越久调整越多)：［1］+HP；［2］-HP；［3］+MP；［4］-MP；［5］升级；［6］降级。调整时屏幕上不会立即显示变化，需要把鼠标移开再重新指向该人物才能看出变化。

④快速过关

点中我方人物出现移动范围时键入"go2skiplevel"，如果发出一声猫叫则表示成功。此后任意移动一下该人物即完成当前任务。

海底英雄
Wetlands

输入以下代码作为自己的名字即可获得相应功能：

COOLCOLE 可选所有任务
SAVANNAH 获100%能量
ELRAPIDO 获供给品

银河飞将V世纪的预言
Wing Commander Prophecy

①在战斗中可输入下列字符开启相应秘技：

goodtarget 改变瞄准方式
moretunes 激活无线电模式
dynomite 激活欺骗模式，此后有如下功能键：
［CTRL］+［C］ 取消碰撞效果
［CTRL］+［I］ 切换无敌模式
［CTRL］+［F12］ 摧毁任何被锁定的目标

②在模拟器中选择任务和战斗机时输入"alswantsmoreships"，屏幕上会显示"Enjoy! Z to toggle..."，此后按［Z］键就能切换联邦及基拉西和异星种族这两组战斗机来选择驾驶了。

疯狂大摔角
WWF

暂停游戏后键入以下字符：

HULKHOGANWEARSYELLOWN-ICKERS

返回游戏后就变为刀枪不入的无敌状态了。

世界杯98
World Cup 98

就像在《FIFA98世界杯之路》中那样，进入Customize选项，将下列字符串作为名字输入，若成功应能听到一记怪声。回到主菜单，按下［Scroll Lock］进入秘技菜单将其中选项激活即可(注：标上"*"的两项无需进入作弊菜单即可有效)：

Zico 打开经典赛事模式，但只有1982年那场比赛可踢*
Hurst 打开经典赛事模式，可参加1982、1974、1970、1966那几场比赛*
Kenny 燃烧火球
Gabo 大头模式
Kyle 骷髅选手模式
Cartman 快跑模式
Gonzo 热土豆模式（随机倒计时，归零时控球方全体跌倒）
Mr Hat 疯狂球模式
Powder 电脑低能模式
Neila 外星人模式

百战天虫 II
Worms 2

①输入下列字符串可选相应关卡：

1. ONCEUPONA
2. TIMETHEREWERE
3. SOMESMALLWORMS
4. WHOGOTVERYVERY
5. ANNOYEDAND
6. DECIDEDTO
7. GOTOARMSIN
8. ORDERTOWIPE
9. OUTTHEIR
10. VICIOUSENEMY
11. COUNTERPARTS
12. THEYDEVELOPED
13. SOMEREALLY
14. COOLWEAPONSSUCH
15. ASBANANABOMBS
16. ANDMAGICBULLETS
17. THEYTRAINED
18. ALLNIGHTSAND
19. EVERYDAYSOTHEY
20. WOULDBECOME
21. PROFICIENT
22. INTHEIRWORMLY
23. WAYSSOMETIMES
24. THEYWOULDSHOOT
25. GRANNIESJUST
26. FORFUNANDLAUGH
27. ABOUTITINTHE
28. EVENINGTIME
29. WEAPOLOGISEON
30. BEHALFOFALLTHE
31. TERRITORIESTHAT
32. WEWENTTOTHE
33. TROUBLEOFTRANSLATING
34. WORMS2INTOBUTWE
35. DIDNTHAVETIMETO
36. TRANSLATETHESE
37. PASSWORDSNOTTHAT
38. THEYNEEDTOBEDONE
39. WESUPPOSETHAT
40. YOUAREREALLY
41. EXPECTINGTO
42. SEEAWONDERFUL
43. CHEATMODEWHEN
44. FINISHTHEMISSIONS

45. ANDYOUARERIGHT

②游戏中可输入以下字符串开启相应秘技(注意大写以及符号＊)：

＊＊SUPERSHOPPER＊＊

每只虫子增加一种秘密武器

＊＊HIGHJUMP＊＊

能让虫子跳得更高

＊＊REDBLOOD＊＊

在虫子受到攻击时流血

＊＊GODMODE＊＊

敌我双方的虫子全部刀枪不入

X

实验车
X－Car

在比赛中可以输入下列密技：

【Ctrl】＋【Shift】＋【F8】 改变地图颜色

【Ctrl】＋【Shift】＋【F9】 修车

【Ctrl】＋【Shift】＋【F10】 清除黑旗

在选择赛道时按下【S】或者【R】可以挑选天气状况（Sunny 晴天或是 Rainy 雨天)。当选择 single race 或 quick race 时按下【M】，以后按下 HUD 切换键就可以发射飞弹！

薛家将

【CTRL】＋【F8】 敌全灭(在战场中)

【ALT】＋【F3】 金钱加 10000(武器店与练兵场中)

【ALT】＋【F5】 法力补满(选定主将)

【ALT】＋【F6】 经验值加 10(选定主将)

【ALT】＋【F7】 生命力补满(选定主将)

Y

鸦片战争

在战役状态下，无需修改任何数据，按以下方法即可组建一支超级军队：

先把战舰、火炮之类的武器分配给将领，第一回合结束，第二回合开始时，先点击一支有兵(“兵”指士兵、军舰、火炮等)的部队，再点“－”号把所有兵种全部抽空，完成后点击“确定”(切记)！此时该部队所在地及可移动范围会发亮。按鼠标右键进入该地查看部队，你会发现刚才抽调兵的部队依然如故，而系统的“剩余兵力”中却记载着你调出的兵力！

这时你可以将多出一倍的兵力加入部队中，或者可以如上方法多次抽调兵力。最后要注意的是，在把多出的兵力加入原部队后，点一下“确认”，然后必须用鼠标左键点一处地点使该部队进入（也可点当前该部队所在的位置)，这样方能将凭空多出的兵力“固定”下来。

炎龙骑士团外传：风之纹章

在广场画面中，可输入密码进入秘密商店，具体见下：

第一章	英雄之出发	“626A”
第二章	恶魔之窟	按下“6426A”
第三章	石巨神的封印	按下“8888”
第四章	谜之女	按下“84268”
第五章	疾风之帝国军	按下“soar”
第六章	帝国之追击	按下“secret”
第七章	竞技场勇士	按下“12211”
第八章	地底监狱	按下“．．．．”
第九章	布兰多与盖亚	按下“barnado”
第十章	宗教法庭	按下“enter”
第十一章	琴琴参见	按下“8426”
第十二章	火神的宫殿	按下“426”
第十三章	地狱三斗神	按下“20－40”
第十四章	天空之骑士	按下“night”
第十五章	要塞炮危机	按下“15”
第十六章	罗特帝亚突入	按下“lotoria”
第十七章	人质的危机	没有秘密商店
第十八章	咆哮的狮王	没有秘密商店
第十九章	蛇口之道	按下“12”
第二十章	迷走之隧道	按下“1324”
第二十一章	地底神殿	按下“hero”
第二十二章	巫汤婆婆	没有秘密商店
第二十三章	死神冥河	没有秘密商店
第二十四章	魔精石的秘密	按下“2222”
第二十五章	魔战将军	按下“west”
第二十六章	狂信人之塔	没有秘密商店
第二十七章	魔导士的野望	没有秘密商店
第二十八章	异界之封印	没有秘密商店
第二十九章	守护魔龙	没有秘密商店
第三十章	最终圣战	没有秘密商店

移民计划

①除役大法

此游戏虽然难度不高，但其它移民军队不时的骚扰实在是讨厌。那么就请你：

1. 点选敌人的车辆；

2. 点选画面右边的“REPLAY”键，待出现解说员头像后再点一下头像；

3. 紧接着会出现几项有关部队的选项，鼠标左键连击其中的“除役”两下。

这样即可令敌人的车辆立即消失！

②交易“空手道”

本来游戏中要等星际飞船降落后才能进行交易，而且时间有限，有时价格极低也没办法。其实只要修两个航空交易站，等飞船刚降落立即把飞船所在的交易站“拆除”，飞船虽然离去但仍可交易，不过要马上补上一个交易站。看起来这虽有些浪费，但其实好处多多，比如石油，有时才 56 元，有时又 116 元，差价相当大，如果能在 56 时买进，在 116 时卖出，那就发了。

③围困

电脑太……过分了！明明它是在你之后开始建设，但发展速度是你的好几倍。与其相比，玩家就象个老人与小伙赛跑。不要紧，马上就可以使它变为“植物人”！用储水箱或储油箱等等在敌人的行政中心围上一圈(当然敌人的战车会攻击，那就用“除役法”把它除掉)。成功后敌人的建设将停止。

Z

终极战场
Z

任意选关法

以 PCTOOLS 之类的编辑器打开 OPTIONS. CFG，将其前 32 个字节改为如下数据，启动数据后在主菜单中选 Replay Level 项，则从屏幕右边总计 20 关的列表中任意选关了！

32 01 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 01 01
01 01 01 01 01 01 01 01



难症会诊

FC游戏

《封神榜》

【问】如何得到定风珠？如何使用才能进城见闻太师？

【答】在万沙镇救活姜子牙后，过断桥穿过洞窟可路过和乐村，一直前进到崆峒山找灵宝真人，带着他的信去左边岛上的九鼎山找度厄真人即可得到定风珠。在青龙关前风口可站立的位置（就是被吹回来的位置）向南一格的地方使用即可。

【问】如何找到火云洞主三圣？如何收到姜子牙？

【答】按杨戬的梦的指示来到玉泉山找杨的师傅，但玉鼎真人不在。在书案前调查可得书信一封，言称欲解西安瘟疫须拜见火云洞三圣。由侍童处得知东边的山谷发生了地震。下山东行，由山间狭路穿过即见到火云洞。向井中投药解除西歧瘟疫后，得知蟠溪有神仙之事。去找到姜子牙并对话后，再回见西伯侯共请姜子牙即可成功。NM

《马里奥兄弟Ⅲ》

【问】第一支选关仙笛在1－3关，另外几去仙笛不知在哪一关中？如何获得？

【答】共有3支仙笛，第一支在1－3关（于白墙上按住下，透过墙后冲过终点）；第一大关城堡的第一个门前飞起，于屏幕外行走，走到尽头按上即可进入隐藏房间，得到仙笛；第二关中取得榔头，于版面的右上角使用。如果吹仙笛，就能进入跳关画面，若再吹一支仙笛，就可直接进入第八大关。

《魔神英雄传外传》

【问】如何能得到第四个魔神？

【答】要想找到第四个魔神，需先乘时空转换站来到第二层山，选上面一条路走到尽头，有一地洞。穿越洞来到冰湖边，踩到机关，冰桥会接上，来到岛上的さいごのとうかい塔，在第四层可找到魔神。

【问】怎样找到最强的武器(价值2万元)？

【答】在位于第三层山界，魔龙王居信的城堡第四层，打败两个骷髅武士有30%的机会获得。另在第二层山界最东边的湖边战斗有可能获得最强的盾。

《七龙珠外传》

【问】打死弗利萨后布尔玛取了龙珠雷达，下面该干什么？怎样才能得到龙珠？悟空和悟饭的砌像差三张才能补完，该到哪儿去找？

【答】取得龙珠雷达后，自然是寻找龙珠。龙珠分布位置如下：丘陵岛取一号龙珠，沙漠岛取三号龙珠，冰雪岛取六、七号龙珠，丘陵岛小林家取四号龙珠，沙漠岛皮拉夫处取二、五号龙珠。可观察雷达显示方向去寻找。如果雷达显示龙珠已在正中位置，仍未发现，可在附近二至四格方向移动寻找。总会找到。拼图残片分布位置在：丘陵岛鸟巢内一号画片，左下方练功房附近山坳处五号画片；火山岛湖畔半岛及一地洞战斗后，再往裁判家取四号画片；到撒旦家一趟后回到西部城市，一居民会送给三号画片，沙漠岛大沙丘内取二号画片。取齐后再前往小岛木屋内拼图。以上顺序可以变动，并不是唯一线路。

《赛尔达传说》

【问】第5及第7关的地下迷宫在哪儿？

【答】在瀑布(只有一个)中，有人提示“一直向右边那座山上走”。向右来到迷途山林，向上走4次，听到音乐声即告成功，可找到第5关。在第4关西面，有一个没有加血妖精的湖，湖旁只有一个敌人，在此湖处吹笛子，便可发现第7关入口。

【问】如何找到笛子、筏子、梯子、神力手镯？魔钥加农的弱点是什么？

【答】笛子在第五关迷宫中，筏子在第三关迷宫中，梯子在第四关迷宫中，神力手镯在第六关入口往右二画面。魔钥加农的弱点是：主角敲击它四次后它会变色，随后用弓箭击败它。

《圣火徽章外传》

【问】主角雅木怎样才能转换为勇者？茜莉佳何时能转换为公主？

【答】茜莉佳在第三章内首先得以转职为公主。让茜莉佳到右上方的米拉神殿内与中间的米拉神对话即可转职，同时就拥有了锁火圈魔法。茜莉佳转职为公主后，LV重新为1。

第四章雅木可转职为勇士，这是个特殊的转职方法，要由茜莉佳去获得雅木的转职准许。让茜莉佳一路前进，会来到一处四周都是树木的地方，从有石碑的地方起，向右上方行进入一个村子，到左上方同诺马主教的孪生兄弟对话，一闪光，雅木就转职为勇士了，转职后LV和EX都会重新为1，在保留剑术的情况下得射程为3的弓箭术。

【问】第五章地下城中有一怪物HP为??，不知如何杀死它。

【答】第五章地下城中绿色怪物为杜马，其HP已超过52格，所以显示为??。杀死它需用男主角雅木配上伶月剑（フアルシオン），在众战士将杜马的HP减到52格以下时，选雅木攻击可看到精彩的结局。伶月剑在最后的地下城才能找到，其主要路径为：第一次选择道路时在四个入口中选择右下方的，一直走下去数战后可找到伶月剑。另一方法是在杜马只剩几滴HP时，我方战士攻击无

效。此时可让配有魔道戒指(まどうのゆびわ)的圣女用HP=0的祈祷术(リザイア)攻击,吸干恶龙的血,可看到另一种结局画面(此法可不必再找伶月剑)。

《水浒传》

【问】如何在金兵入侵前快速将好汉的人望值提高到二百五十?

【答】先占领10郓州和20济洲,将两郡的共鸣度都加到95以上,最好是100,这样在下个月初就会出现好汉上梁山的画面,同时增加人望值100。每占领一州郡并将共鸣度加到40以上可获人望值12,退治猛兽可获人望值3或5。

《吞食天地》

【问】为什么一碰到司马懿便会回到一个城的宿屋,该如何破解?

【答】这是因为中了司马懿的落雷之计。中计后便会回到建业城的宿屋,先去找刘备,得知需找关索。在长沙城关羽身边找到关索,可知破解此计咒语为"上上下下左右上下"(按键顺序)。具体方法是在对战时待司马懿说完最后一句话,立刻输入密码,如成功则开始一场艰难的战斗。

【问】收到马超后如何通过该城?

【答】在前面一座城里有个人被困在宫中,他是刘璋。必须把他救出方可通过,方法是在牢房前连按B键。

【问】攻到庞统打败吕布后,如何通过道上的小屋?

【答】打败吕布后就该入西川了,但得先找到诸葛亮。到诸葛亮的草庐后童子说不在,再回到最开始的那座城(可用回城丹),在右下角的屋内找到一老人(水镜先生?),对话后去二请诸葛,仍不在。回城后又听说他回来了,再去草庐并在床边调查后等一会儿,诸葛亮起床后可收录他,然后便可入川了。

《勇者斗恶龙》

【问】救出公主后在城中怎样找到太阳之石?

【答】首先在リムルドル镇买到钥匙,再到ラダトー ム城,打开右上方的门,沿城墙向下走发现一地下室,太阳之石就在其中。

《勇者斗恶龙Ⅱ》

【问】请问船之财宝的具体位置在哪里?

【答】在鲁布加纳镇乘船北上,海中有一处白色与众不同,在此处调查便可得到船之财宝。

【问】得到回音之笛到火之庙吹,虽有回声但为何仍找不到炎之徽章?"世界树之叶"有何作用?

【答】炎之徽章在火之庙外的右上角墙边调查可得到。"世界树之叶"的作用是起死回生,可在地图上或战斗中使用,但每次只能带一片,用后才能再取。

【问】如何得到船?如何找到闪电剑、雷神剑和最后之门的钥匙?主角到达沙曼欧沙同国王对话后被关入地牢,如何逃出?该处东边洞穴中的宝物是什么?有何用处?

【答】在鲁布加纳镇(ルブカナ)救助小姑娘后,她的爷爷会送给主角一只船。在通往哈刚神殿的洞穴中,从第四层左下角向上一格再向右一格的陷井处落下可发现闪电剑。在布尔伯镇(ペルポイ)"地下超市"中有一道具店老板出售的物品一栏中空了一格,什么也没有,将光标指着这里,花2000G买到牢狱钥匙(ろうやのカギ),回罗利西亚城ロ - レシア)的牢中打败牢中神父可得雷神杖。在萨汁镇(ザハン)跟着一条狗可找到金钥匙(きんのカギ)。同国王对话时同意与他的野兽博斗,取胜即可脱身;此后可向国王索得月亮徽章。デルユンダル东边洞穴中的宝物为邪神像(じやしんのぞう),拥有它才能打开通往哈刚神殿的路,可以说它才是通往最后的哈刚神殿的"钥匙"。

【问】铁柜有何作用?为何第3章结束就消失?瀑布洞穴在哪里?是否有地方存放没用的道具?钱最多可得多少枚?传闻有其它方法与国王交换武器,不知方法如何?

【答】铁柜是存放钱的,即便战败死亡金钱也只损失一半。因本章要集满6万元,结束后便无意义,消失是正常的;其实第五章中它还在商人身上。エンド - ル城左下角店中与老板娘在柜台前对话便可寄存道具和金钱。小硬币(奖章)共30枚左右,只能用它与孤岛国王交换武器。瀑布洞穴在ロザソ - ヒル村。

《勇者斗恶龙Ⅲ》

【问】在波鲁多加城得船后,到了几个山洞、塔和小庙,下面该做什么?

【答】得船后到ランシ-ル村中买道具"きえさりそう",去エジンベア城使用,入城来到地下室,把三块石头全部推到顶部,从暗道进入取出干旱壶(かわきのつぼ),到太平洋中上部找淡滩,使用它进入大陆取最后之钥。然后去南美洲下部的海盗之家,在石头下调查进入秘道取红色火种(レッドのオーブ)。夜间去テドン村与狱中人谈话取绿色火种,之后去ジパング洞中找双头龙交战,并追随它进入一村中。找到ヒミエ先生选いいえ,再战双头龙胜后得紫色火种。在ランシ-ル村主角单身入洞取蓝色火种。到サマンオサ国见国王,被关后从地道逃走,北上在洞中找到宝镜和生命之石。夜入王宫用宝镜照出国王原形,战胜后得变化之杖。グンラド岛一绿地找一老人,换得指南针。去ロマソア城边海中幽灵船中取得爱念书,再到城东海峡中小岛上取火山剑。从アッサラーム向南航行,见一黑洞后使用火山剑,待火山喷发后进入一洞窟,出洞后在屋得橙色火种。アリハアン城的酒店登录一位商人,带他来ス一村东一块空地,让他留下过几天后可在国王座后找到黄色火种。至此六个火种收集齐全,便可使不死鸟复活,与魔王做最后的决战了。

【问】如何在イシス找到流星手镯?游戏中有一件装备上变成猫的衣服,它有何特殊作用?

【答】进入イシス内城,在城门口走进树与墙的细通道即可进入地道获得可加速度和防御力的流星手镯。那件变成猫的"危险泳衣"装备上即可在战斗中获得特殊作用。

【问】当主角到达姆欧鲁村时,村中无人,不知怎样到达提顿的村庄,是否跟达玛神殿上方的加尔那塔取得的宝物有关?

【答】白天进入达姆欧鲁村武器屋二楼的房间,有一宝箱调查后可取得"黑暗灯油",使用后村中会有人出现。此时打开牢门与狱中人对话可得火种。

得到船只后从海盗之家右边向上行驶。可来到一个有许多河流分岔口的地方,沿河流分岔口进入即可到达提顿村。另外加尔那塔取得的宝物为"贤者之书",可让队伍中除勇者外任一达到LV20队员,在达玛神殿转职为贤者。

【问】怎样得到阴云之杖、祈祷之戒?伊西斯的王宫中有12个宝

箱，有什么办法可将守卫的士兵支开？巴哈拉达东部的洞窟怎样将人救出？

【答】阴云之杖在游戏后期黑暗世界南部龙之祠堂中与龙女对话可得到。祈祷之戒不止一个，前期在伊西斯王国，黑夜进城(已取得魔法之钥)找到女王，在女王脚下调查可得到一个。后期在最终决战龙宫的宝箱中亦可得到一个。伊西斯王宫中 12 个宝箱必须等到黑夜守卫睡觉时方可进入打开。巴哈拉达东部洞窟地形奇特，当走到最上或最下一排时使用钥匙打开黄门可更加深入。最上一排有几个宝箱，最下一排向左数第二个房间处往下使用钥匙，便可通往第二层救人质。救人质时注意盗贼一定要留到最后打，铠甲武士要先消灭之。

【问】如何找到闪电剑、雷神剑？

【答】闪电剑在ネタロゴンド洞窟中。在通往ネタロゴンド洞窟的路上有一种身体肥胖像猪的敌人，打死它后有时会得到らいじんのけん，即雷神剑，价格达 65000G，是最贵的武器，攻为 95，还可使用攻击敌全体。不过此游戏最好的武器除了勇者的王者之剑(おうじゃのけん)外是价值 45000G 的破坏剑(はかいのつるぎ)和最终魔宫中的双刃剑，然后才是雷神剑，得不到的玩友大可不必遗憾。

《勇者斗恶龙Ⅳ》

【问】到了第五章，我到了前四章所有人物和一个层数是　的人后，下面该如何走？魔法钥匙找到了，但是开启铁栅栏的钥匙在何处？

【答】找到了所有的人物之后，应去收复第二章王姬的城，打死老妖得熔岩杖与妖精笛，再去地图东北大陆中部的女儿城，进城里一居民处，他会抓你见女王，女王怀疑你是盗贼，并扣留第 2 个同伴，要你到城南山洞去抓真正的盗贼。打死他，再去见女王，她便给你开铁牢门的钥匙，去地下室救起同伴，取天空盾，而后去ユンドール城西南洞穴里找到へんげのつえ杖，再到地图南边一大岛隐藏在河流的村庄，向南过河再向东到妖精城，用へんげのつえ变成妖精，在会议室的凳上小憩，得知重要信息，再去アツテム+地宫，打死大魔头得空气炸药，再去隐藏村庄与一人对话。第二天他帮你做好热气球。(书上说收了一个层数为×的人)，此人可能是在モニバーバラ村收的一个艺人，让他排在前头去地图西北角一个水上城市见国王。他会给你天空盔，艺人离队。此时去地图东北角一个水洞里可获得天空甲。乘热气球飞到地图打×的地方去爬世界树，爬前只带 3 个同伴上树，到顶后收一个头上长角的家伙，并取得天空剑。再乘气球到一个被暗礁围绕的小岛，上面有个洞中藏有男爵长笛。再去爬天空之塔，去前须装备上四种“天空”武器、防具。到塔顶会进入天空城，与老龙王对话，你的 EXP 会增加，并把天空剑的威力加强，同时头上长角的家伙离队，在城里找到他，他送给你一条小龙。从天空城的洞里掉下去可进入一个洞窟，走出洞窟便来到最终魔王的宫殿，此时进不去，须先去找死之角的四个大魔头方能进入宫殿，走出宫殿使用男爵长笛召唤来马车，便可见到最终的魔王，能否战胜它就看你的啦!

【问】一次与敌人战斗时得到ろまのふん，连武器商都不能鉴定为何物，我既不能装备也不能使用，请问此道具有何用?

【答】此道具乃是马粪，无用处；是否使用不影响剧情发展，所以不必理会。

【问】接近尾声时如何进入瀑布洞穴?如何得到天空之剑?

【答】到地图西方一岛的海滨村落，夜里涨潮时沙滩上有一小块是干的。白天到此处调查可得かわきのいし，在瀑布前使用它即可进入瀑布洞穴。

乘热气球来到地图上有“X”的地方，进入世界树之村。让三人上树可令ルーツア加入，她附近的宝箱中有天空之剑。

【问】主角装备了邪神面具后如何才能脱下?

【答】邪神面具是一种会诅咒的装备，解除它的唯一办法是去教会找神父，选对话中倒数第 2 项并交一定数额的钱即可。注意当进行到游戏后期得到新武器或防具时，不要急于装备，先让武器商鉴定一下或看看它卖价如何。在 DQⅣ中能大幅度提高攻防数值而卖价极低的物品必是诅咒之物无疑。解咒后该物品将不复存在。

《月风魔传》

【问】在攻、防、鬼面符、波动剑全部找齐的状态下，如何找到最终 BOSS?

【答】在地图下方的那道门上方的海边有一处向外突出的地方，在那儿向上走就会出现一条通往对面小岛的桥，过桥便可进入最后魔宫与 BOSS 决战。

《重装机兵》

【问】为何每次打倒主机诺亚后，总被从一秘密出口送出？如何才能彻底击倒诺亚？另外制造激光炮所需四块镜片之一的宝石镜如何找到?

【答】打倒诺亚被送出后，用传真回到拉多镇，与主角之父对话，选择隐退即可观看结局。不与主机对战而选择隐退则结局画面不同。宝石镜需在麦基镇的白薯地里多次调查，找到戒指后去边上的小屋交给一位女子，她会送给你宝石镜。

【问】如何使卡拉镇右边的森林起火？何处可找到通缉犯波特与神秘人?

【答】先在卡拉镇东北方的塔镇购入防火栓，然后到卡拉镇西北方的兵工厂内找到战车，回镇后可见东面森林起火。用防火栓灭火后，进入露出的大楼，可找到波特。在船坞西南一块被三棵树包围的白色地区附近多走走，可碰到神秘人。

《诸葛孔明传》

【问】如何走出乱石阵?

【答】在五丈原买下九转还魂丹，再到右上方村内把丹药交给赤松子，他会指点你入石门向下二十步，再向右二十步，再向下即出乱石阵。

《最终幻想》

【问】得到土杖(つちのつぇ)和浮游石(ふゆせき)且火之水晶和土之水晶恢复光辉后该干什么？如何成和、转职？

【答】恢复两水晶光辉以后，到被新月形湖泊所包围的城镇克圣雷克镇（得到独木舟的城镇），在城镇下方有一个环形山包围的沙漠，在沙漠中选择宝物画面，使用浮游石便可看到从沙漠中浮出的飞空艇，乘飞空艇去地图上方的洞窟(其中有很多龙)。在最大的房间里和龙王交谈，他便告诉你转职需得到勇士之证。在洞窟东方的试炼城里，取得ネズのしつほ交给龙王即可转职。

《最终幻想Ⅱ》

【问】游戏初期只有得到能显示世界地图的指环（リンク）才能继续，据说藏在菲因城内，请问怎样找到？

【答】在亚鲁迪亚（アルテア）公主处得到义军暗号"野玫瑰"（のばら），到达菲因城后从上方的出口跨一步，沿着城墙向右再向下（不是出城）可走到一个隐藏的酒吧，与老板对暗号后从右侧一堵墙进入密室，与垂危的斯高特对话得到指环。

注意如果HP平均不到1000，不要与城中士兵对话，否则胜望极小；级别够高后与之战斗可随机取得火焰弓等宝物。

【问】如何找到雪上船、女神铃、超级火把？

【答】在萨拉马多镇（サラマンドのまち）与约瑟夫（ヨ－ゼフ）谈关于女神铃（めがみのベル）的事，约瑟夫加入，并告知雪上船在塞美多瀑布的洞窟（セミテのたき）里。到洞窟后第1层入口旁有一块蓝色的石头，它右边有秘道，内有雪上船。

接下来前往雪原洞窟（せつげんのどらくつ）（从萨拉马多向左，进入雪地后再向右），在第5层从海狸处得知房间右侧有秘道入口。进入击败怪兽（冷气魔法较有效）后调查墙壁得到女神铃。

离开雪原回阿鲁迪亚面见公主，得到"太阳火焰"的讯息。再前往卡修恩城（カンユオ－ン），使用女神铃进城。哥顿加入后，在4层房间击败怪物（只能用武器进攻），得到超级火把。

【问】在最后一名战士加入后，来到一个狭长半岛上的水洞中，到尽头却怎么也见不到最后的皇帝，请问该如何？

【答】进水洞后有个大瀑布，从最下方通道走入，在地下五层的墙上木板写着"前方有通向地狱的道路"。在尽头的方形祭坛中央静立数秒便会被传送到最后的大混乱城。

大混乱城进入后无法退出和记录，所以要做好准备。第四层墙内秘室中有一把攻击力超过石中剑的宝剑，而如果熟练度在16级，用吸魂剑对付皇帝可轻松取胜。

另外在进入瀑布前先在无路可通的地方交谈，会发现瀑布底有魔法屋，其中有珍贵的强力魔法。

【问】攻下了菲因城后，哥顿王子离队而蕾拉归队。此时版图上只剩敏西迪亚塔和一座深山中的城无法进入（已找到项链、飞龙卵和黑假面），飞龙卵已扔入迪斯特洞穴中的水池。请问怎样找到龙骑士理查德，菲因城的秘门怎样开，敏西迪亚塔如何进入，飞艇怎样取？

【答】蕾拉归队后，从神偷保罗处得知暗门所在。与公主交谈学会开暗门的咒语エクメテロエス，在宫殿右上角背诵，暗门打开。记录后进入地下五层，找到解除终极魔法封印的白假面。此后返回敏西迪亚洞穴，用黑假面启动女神像，进入洞下五层找到水晶棒（クソスタルロッド）。接着乘船前往敏西迪亚塔，在江口处发生海啸，蕾拉失踪。主角们被吞人鱼腹，在其中碰上一名白衣男子，拿出水晶棒他便加入队伍，并告诉大家他就是龙骑士理查德。从鱼腹出发，用水晶棒解开敏西迪亚塔的封印。在第九层与明武士会合打开魔法门，中间的水晶球即为终极魔法。

回到菲因城，在一层沿左手阶梯上去，对着镜子使用项链，召唤出飞龙。主角们骑着飞龙在菲因城东北角进入龙卷风，打到并杀死帝国皇帝。回到菲因城，在左下角神偷保罗的住所看见重伤的希德。临终前希德将波福特城的飞艇赠给主角们。乘飞艇进入高山中的巴拉美吉亚城，可遇见另一位生死久别的第四主角：莱恩哈特。

《最终幻想Ⅲ》

【问】在去尼布特神殿（ネプトのしんでん）的海上有一条海龙，怎么打也不死，请高手指教。

【答】这条龙是打不死的。进入北面半岛上的神殿，发现龙像缺了一只眼睛，用在小人村购得的"小人的面包"或青蛙魔法变小后从龙嘴进入，打败鼠精（最好全是魔法师，小人攻为1）夺回龙眼，将它安回龙像，这样海龙就不再出现了。

【问】现已可以在新大陆自由来往，但进入水晶之塔前的几组石人像中，最后一组总过不去，为什么？

【答】这位玩友应该没得到最后一块水晶。首先要在古代遗迹找到超级飞船（インビソシブル），飞越水晶塔南方的群山，进入山洞打败BOSS可得到最后一块水晶。此时先不要急着进入水晶塔，到杜加之家去，在秘道中会得到钥匙，这是进入水晶塔的镜中世界所必需的。

【问】在オ－エン塔顶打败蛇怪メデユ－サ后，接下来如何进行？

【答】打败蛇怪后在火堆前调查，然后会自动进行下去。出来后塔边旋涡消失，船可驶过。到左上方小岛上的洞穴中，缩小进入水池夺回冰柱放到祭坛，以后请自己慢慢玩吧。



《阿雷莎Ⅲ》(GB)

【问】为什么只能在城中走来走去，三个地洞也走遍了就是出不去，请问该怎样进展？

【答】"ハロハロ町"的部分虽只是序章，但比其他部分都麻烦，大致如下：先与地图中下方一人对话，知アサアサ之事，去他家与他对话，再与国王、王后、水晶球、爷爷全对完话，在仓库右上角房间拿花。地图右上角一人会告诉你町长70大寿的事，去町长家（自己家上方）将花交给进门第一个人，到右上角房间与町长对话后主角换成刚回来的魔法师ド－ル。与国王等人对话，地图左上提到"ビ－玉"的事。去仓库，右上角房间裂开一个新地洞，里面的动物告诉主角ビ－玉在另一地洞。出来后向上进洞，往右走直到最深处拿ビ－玉，交给地图左上角那人，再找アサアサ对话后又开始控制女主角。对完话后再拿一次ビ－玉，寺院右下方的信箱告诉主角神殿的事，在神殿与蝙蝠对话后去了アサアサ家，序章结束。

《口袋魔鬼》

【问】解决6个BOSS，还剩ナット等2个，地图上有三处不能去（ヤキエイ镇，ヤマブキ镇和チヤソピオンロ－ド），不知怎样才能去。另外在トキワ镇上还有一个BOSS屋不知如何进入。

【答】在ヤマブキ左边城市的大商场中上到6楼（用电梯到达不了）的自动售货机上，买一样饮料交给ヤマブキ中的警卫即可进入。

打败这个城市的头目后使用在此得到的ガ　トギ　宝物就要以打开トキワ镇中打不开的屋子，打败屋子中的头目就可去チャソピオンロ－ド，再往北走就可到达ヤキエイ打BOSS。

【问】编号为No. 76的怪兽在哪个版本（红、绿）的哪处可以捉到？

【答】当编号No. 75的怪兽成长至40级以上后，在与朋友连线交

换资料的过程中被传送至朋友的GB中后立刻进化成No.76(应只有此方法能得到,不分红绿版;其它种类也有类似情况)。

【问】进行到打ポケモンタワ-时,需去タマムシ打败游戏中心的某名怪物教练才能得到电梯钥匙,可到底是哪层的哪名呢?另外望高手告知各秘传机器的得到方法和作用。

【答】到达タマムシ村时,在游戏中心的柜台旁边找到一名怪物教练。打败他,他会逃往楼上。调查墙上那幅画发现一个隐藏的机关,开动后出现一条通往2楼的阶梯。上去打败怪物教练后再仔细盘问他,他会交出一把电梯钥匙。

秘传机器的得到方法和作用如下:

秘传01:在チバ村的船长室调查得到,可除去特殊树木。

秘传02:在タマムシ村外左上方屋内得到,可瞬间移动到曾去过的村庄。

秘传03:在セキチク村上部的狩猎区尽头屋内得到,可在水中游动。

秘传04:在セキチク村狩猎区找到きんのいれば,交给POKE右侧屋里的人得到,可推动巨石。

秘传05:拥有10种以上的怪物品种后,通过チバ村右面的デイグダのあな山洞在一间屋内得到,可闪光(战斗中使敌人攻击失败)。

【问】第3个BOSS的屋内有两个方块阻挡了去见BOSS如何通过?

【答】这是一个类似推箱子的谜题。屋里有排列整齐的桶状物,你需要从其中两只桶中一次性取得钥匙才能开门。钥匙在桶中的出现随机变化,只有多试几次方可,规律大致为:一只在左上方,则另一只在右方的中间。

《魔法骑士Ⅱ》

【问】到了第三城堡,来到3楼,有两个心形和两个五角星的地方怎样过?

【答】只需将心形与五角星图案互换位置即可。

《魔界塔士3代》

【问】开始在村庄西北方的塔中拿完物品后该如何进展?

【答】所拿物品其实是飞行魔法,在地图画面使用便可利用浮空岛飞行。以后在山洞中会得到潜水魔法,只要面对海洋使用便可潜入海底。

《赛尔达传说》

【问】在第7洞穴第3层的右边屋子取到了大鬼的钥匙,但到了左边各有一个"光束"发射器的两间屋子再也过不去了,第3层还有4间不能到达,特寻求天下玩友的帮助。

【答】只需用第3层一屋中的大铁球把这一层中的四根石柱砸断,接着第3层便会塌下来。最后一根石柱的毁坏很困难,建议使用SL大法,万一不小心把铁球扔下楼去还可及时补救。

【问】在海边从一木屋里的鳄鱼处得到香蕉,但不知怎样使用才能让剧情继续?

【答】拿到香蕉后走出村子,沿小路向东,走了一段后遇到一只黑色青蛙,把香蕉给它,它马上召来一群同伴搭起一座蛙桥。主角可从桥上找到手杖并到达对岸。

《圣剑传说》

【问】主角到达一个城市,一地下室有一国王和一只鸟,在城边上某处为何一进入便显示主角中毒,始终进不去?

【答】在拿到鸟蛋的这一关(大地图上左起第三格、下起第四格位置),左下角是一个小湖,右上角为山壁,二者之间有两棵椰树。绕两棵树作"8"字形运动,山壁会出现一洞口。打倒洞中妖怪,回到城堡中发现国王已经不见,与屋内的鸟对话,它变成一个人打开屋内地道。打败地道内的妖怪便可走过中毒的区域了。

【问】在学会最后一种魔法后应如何继续下去?按攻略所说应去(8,1),但我无法找到。

【答】从地图选项中应该很容易找到(8,1)位置,事实上就在重新找回鸭子下水的版面的旁边一版,地面上有几块晶体的就是。对右边的晶体使用咒语フレア会炸出一个洞,情节便可继续发展了。

【问】最后见女神的地道中(打败一头龙后)有一处机关打不开,其中有两只狼,一只被困在开关处,但由于有石柱包围冰雪魔法不能穿过令其成为雪人,望高手指点。

【答】在该版面最左端的一块石头处,使冰雪魔法可穿出去。冰雪魔法发出后可由方向键控制其方向,多试几次就可把狼变成雪人。

【问】拿到可以砍去灌木的那件武器后,不知怎样才能到达河对岸的村子,下面的情节如何发展?

【答】到河对岸需用锁链。装备上つきのかがみ回皇宫,与右边屋门处的人交谈并击败他后,可进入暗道得到锁链。在城墙上用锁链缠住对面右柱能越过去。之后在一间屋中可找到女主角,情节继续向后发展。

【问】杀死蛇发女妖后回到皇宫,发现国王不见了,只有原先那只鸟。想尽办法均无法使鸟变成人,以致无法通过有毒雾笼罩的山路,请指点。

【答】去打蛇发女妖的过程中,应有一女孩在山洞口加入。她是皇宫中变成鸟的乐师的姐姐。在打倒蛇发女妖美杜莎后她中了毒,变成石像前与她对话会得到"泪珠",之后将其杀死。带"泪"回皇宫,使用后调查鸟,鸟便变成女孩奏乐驱散毒雾。

《邪神复活》

【问】如何进入第一个城镇的塔中?

【答】从三个城堡的国王那里得到三件KING类装备。在不受欢迎的城堡旁有一个村子,在村中英雄雕像前使用三件装备可得到一个魔法球;将其放在物品栏的最下面,在被黑魔法封锁的塔门前使用即可进入。



《大航海时代》

【问】如何才能将自己的旧船出手交换新船?怎样才能极快地增长名望?如何得到国王嘉封的爵位?

【答】处理不需要的船有两种方法,一是抛弃。在大海上选择指令"处理(しよぶん)"即可抛掉。二是卖出。先将该船的水手转移至其他船上或解雇后,即可上船厂卖出。主角所在的旗舰是不充许抛弃和卖掉的。可在海上将主角转移至其他船上(更换旗舰)后再处理。

从事下列活动均可增加声誉(即名望)。发现港口;向船厂和交易所投资使该港成为同盟港;完成港口交办的事情,如替交易所老板代购特产品;为工具店(基尔特店)老板寻找宝藏等;消灭海盗及敌国船队。其中以投资和消灭海盗增加的声誉值最高。要注意的是,万万不可攻击本国的舰队(ポルトガル せんかん)和商船(ポルトガル しようせん),否则不仅不增加声望,反而造成与本国的"敌对心(てきたいしん)"增加,国王将不召唤主角。消灭海盗可减少"敌对心"数值。

当声誉上升到一定数值后,国王将通过各港口的酒吧召唤主角。得讯后立即赶往里斯本(リスボソ)与国王会面,此时国王将下达任务。任务的内容大致有:购买特产品,送信,消灭敌舰,寻找宝藏等。完成后向国王交差即可获勋章一枚并升爵位一级。最后一次的任务是救出公主,完成后获得公爵称号并通关,你将看到主角与公主喜结良缘,携手共进,乘船驶向大海壮丽动画。

由于游戏为全日文,使许多国内玩友难于通关。细心的玩友一定可以发现,众多对话和情报中,除了人名、地名、物品名以及有关数据是随内容变化外,其他文字均固定不变,这就使我们能多少摸索出一些规律,了解其内容。例如:当出现冠以主角姓名的情报和国名时,往往是国王召唤主角。在与国王对话时,出现货物名称和一个小数字时,就是要你替他买的特产品及数量。若出现另外两国名称,一般是送信。倘若出现的不仅有别国名,还有片假名的人名,那就是要你消灭这国的海盗。寻找宝藏的对话最不好掌握,兹举一例,对话有四段文字,其中第二段为:

じつは　でんせつのニソフのかんむりな
さがしてするのだが　だれもそのしよざいを
しらぬ

文中的ニソフのかんむり就是要你寻找的宝藏名:仙女之冠。

接受任务不知如何行动时,应上酒吧打探消息,你可以获得地名、人名、经纬度等情报。照此行动,绝不会错。

《光明力量之古代封印》

【问】共有多少伙伴,如何找齐?如何打造忍者老鼠的村雨刀?

【答】共有30名伙伴。除正常加入的以外,在第一块大陆上,老鼠吉布加入后回到格兰西尔城,先不要去古老之大塔,城中东南的一间屋中可找到一只乌龟成为伙伴。在第二大陆的南大陆得到木筏的村庄,村长会托会给你一个盲童。这时不答"是",多答几次"否"盲童便自己跟你走。战斗时会发现魔法师卡森被另一魔法师代替了。在南大陆小人国的屋中出来后,有4个伙伴让你任其选一;等在北大陆上抢到飞船后回到这里,其余三人便会加入。在北大陆离飞船最近的村庄与全村人对话后,到村庄右上角发现一只蠕动的手臂,选得到它。乘飞船回到第一块大陆时,从第二个村庄往下走进古代人的时空隧道,其中有一个石头人加入。回第一块大陆,有一村庄的教父与另处不同,沿村庄左边向上走(别出村),在一瀑布前人有一名女士加入。

要打造村雨刀必须有一把除魔神剑(ブスターンード,卡拉木王城有售),干枯石(ふわきのいし)及三块冶炼石(シスリぎん)。卡拉木王城以北有一条河,在河中凹处使用干枯石,走过去有一片森林,其中一处颜色与别处不同,走过进入一个只有地洞的村庄。在煅冶屋中用除魔神剑和冶炼石即可打造出村雨刀了。

《光明十字军》(MD)

【问】在地下3层迷宫中心回复坛,向西如何能通过机关见到水龙?如何找到变身服?向东如何见到四脚蜘蛛?

【答】地下3层迷宫中心回复坛向西来到一个有4盏灯的房间,这里要按顺序击打亮过的灯,重复4次即可通过。向北走到达一个时钟机关,这里要反复击打时钟使时间停止和启动。把一枚炸弹放在机关处,另一枚炸弹放在平台上,当机关上的炸弹爆炸后平台上升,这时要迅速跳到上面的台子用火焰魔法将时钟停止,然后将平台上的炸弹推至门处,用相同的方法开启时钟即可通过此处见到水龙。

打败水龙通过一简单机关后可来到有变身服的房间,里面的谜题要把激光器推到最下方,将激光的方向也调至向下,再把两妹炸弹推到它旁边依次引爆,然后迅速跳上平台等炸弹爆炸后即能得到变身服。

在回复坛旁边有一斗技场,向东走到妖怪把守的房门前,穿上变身服蒙骗过关经过一个走廊可到一个有两块浮动平台的房间,然后一直向南,在三岔路口进右边的房间里即可见到四脚蜘蛛。

《海豚》

【问】第一关如何移开石头进通道?

【答】第一关中海域中有3-4块水晶石(根据难易度不同数量不同),离水晶石一个身长处发超声波,这时水晶石会左右晃动,恰到好处地连续发出超声波,可使水晶石脱离原来位置。继续用超声波将水晶石推到海底沉船的闪光处,水晶石会围着光点旋转。如此将另几块水晶石都推到闪光处,四块水晶聚合为一体,靠近它发出超声波,接收到一个信息后再到石头边发出超声波便可通过。

《皇帝的财宝》

【问】从公爵府的地牢出来后,下面该如何继续?

【答】先同公爵府内的士兵对话,然后到港口与村民们对话,再到利玛镇的灯塔上与管理员说话,得知灯塔被公爵破坏,要修好需要太阳石。再回到公爵府在晚宴前找到红衣将军的房间,帮他打败卫兵并对话后,上至三楼用剑打击铁像便出现一梯子,上去后得到一把钥匙。到城堡东墙外的小门处用钥匙开门进入踩机关,然后小门对面便出现通向"绿之迷宫"的入口,太阳石就在其中。

【问】近日玩到玛依洛卡多鲁镇无法继续,后看了贵刊攻略,即先与城堡大门两守卫交谈不能进入,后又与全城每个人谈话(包括隐藏在武器店旁的小姑娘),再去城北喷泉处。但试过多次均未发现有什么小姑娘,请赐药方。

【答】与全镇人对过话后,应到一家没有旅店标志的粉红旅店,有两名女仆不让上楼,同她们对话后再与主人及旁边的小姑娘对话,然后去城北喷泉应能看到小姑娘躲在一个角落里。

【问】攻至"地下大迷宫"如何找到冰靴?打死焰魔后得到"哥拉之爪",请问有何用?钟琴如何使用?

【答】冰靴位于"魔手空间"中最靠右角的一只魔手上。由于在这里主角处于不断下落状态,不容易发现冰靴;但注意"魔手空间"分上中下三层并不断重复,多试几次即可找到。"哥拉之爪"可以用来消灭地下墓地中的木乃伊。在游戏最后必须集齐哥拉的四件宝

物才能打开一扇门见到最后BOSS。关于钟琴，听几位朋友说，在湖中神殿的一个房间，当主角用身体或圆球触及平台中央带颜色的区域时，铁栅栏就会打开一下，这时使用钟琴（同时按A、B或B、C)会有意想不到的作用。

【问】如何在最后的大迷宫里取到圆木？

【答】取得圆木的关键在于让挡住梯子口的小矮人躲开；而让小矮人躲开的关键在于：在找到地下河边小矮人的父亲之前，千万不要先和小矮人对话（可以说百分之百的玩友会先见到小矮人，后见到他父亲,因为找到他父亲必须先找到防滑靴)。假如你不慎先和小矮人对话，他会对你说："噢，你已经见过家父了，好么你就上去砍树吧。"这句话和见过他父亲之后他对你说的话一样，但他的身子仍死死挡住梯子口。等你找到他父亲后再来找小矮人，他会说："我多希望这里能长更多的树啊！"身子仍挡住梯子口不动；其实这句话是应该在主角取得圆木之后小矮人说的。这样就形成一个永远解不开的死结。也就是说游戏程序在此出现了逻辑上的错误。按理说，游戏的进程是应该允许玩者多次尝试并最终找到答案，而此处则违背了这项原则。不知是因为程序设计上的先天不足，还是因为组装卡的质量问题，造成了这一大败笔。

【问】地下宫殿的迷宫从上面数第二层的一个房间里，右角有一个梯子，前有一个骷髅兵挡住去路，画面上角还站着一绿一灰两个机器人，同时房间中还有三个脚踏开关，请问如何破解？

【答】该机关的破解程序是：主角踩及地面上的那个开关，激活绿色机器人，使它去踩左墙角的开关；若成功了，灰色的机器人又被激活，令它去踩第三个开关。成功后骷髅兵就会躲开，你就可以爬上梯子去打开一个关键性的开关。该机关的难点在于，机器人前进的道路上有若干个凹槽，机器人会被卡住。这里的技巧是：主角在踏及开关后，立刻跑进绿色机器人面前的凹槽中，在它"啊啊啊"的叫声之后，迅速向上跳一下，阻档一下机器人的前进。接着你会发现机器人会跳跃着前进并恰好跳过了那些"坎坎"，至于能否踏上开关，那还要看运气。然后主角再跑到灰色机器人面前如法炮制。这里往往需要尝试一、二十次才能成功一次，可要锲而不舍哟！

《梦幻之星Ⅲ》

【问】在东方世界救出塞尔公主后，怎样才能找到巨龙？

【答】救出ラン后，一行人借助ラン身上的ふたごのルビー，从沙漠西北洞穴来到ケイソ的故乡リーク城的地下迷宫，与リン交战后リン加人，然后来到东方世界东北方的龙之岬便会遇到巨龙。

《梦幻之星Ⅳ》

【问】在那颗未登录的星球上，通过勇气之塔和力量之塔后，如何才能进入愤怒之塔？

【答】通过勇气之塔和力量之塔后，回到神殿会和"星主"有一段对话。然后回冰雪星球的通灵馆地下室取得圣剑，便可进入愤怒之塔。打败莱娜后"塔主"出现，对话中有是否与之战斗的选项。如战斗则会GAME OVER，选第二项不战斗则习得强力魔法，此为最终组合技的关键。以后就是最终决战。

【问】封面上画的珐儿的武器在游戏中是否存在？

【答】应该说是存在的。观其形，为爪类武器（クロー)；品其意，应为最终武器。所以此物为ヅエノサイドクロー，在空中之城的一间大房子中可以找到。它带有デイ－ム魔法，对敌的伤害力极大。另外在第三惑星上有个不可思议谷（神猫洞)，洞主会送给珐儿一件特殊爪形武器シルバータスク，威力仅次于最终武器。如果两件武器一起装备，则珐儿的特技攻击力会提升一倍。

【问】望高手告知共有多少组合技，各怎么出？

【答】组合技共15种，必须一一对应，即魔法就是魔法，特技就是特技；选择魔法时尽量用A键，选特技尽量用C键，且用マクロ指令编好，机率更大。具体如下：

(1)莱娜（テイラ）特技デスサイズ+ 珐儿（フアル）特技イリュ－ヅョソ(必杀)

(2)斯林（スレイ）特技タソドレ+ 法伦（フォ－ レソ）特技ハイパ－ヅャマ－(电磁闪电)

(3)斯林特技ネガティス＋詹丝(ツエス)魔法グラブト(模拟黑洞)

(4)斯林特技フレエリ＋法伦特技バ－ストロック(热带暴雨)

(5)鲁蒂（ルデイ）特技ソ－ ドクロク+ 斯林特技エスェス(青光十字斩)

(6)鲁蒂特技エアスラッシュ＋芙蕾娜（フレナ）特技フオノンナ－ザ－(分子破坏)

(7)詹丝魔法フォイエ＋斯林魔法バ－ク＋鲁蒂魔法ダランッ（死光扫射)

(8)魔法フオイエ＋魔法ザン(火龙卷)会使这两种魔法的人均可，且能加强，即ギフォイェ＋ギザン，ラフオイエ＋ラザン

(9)魔法バ－ク＋魔法ザン(冰龙卷)使用及其强化与(8)同

(10)斯林特技フレエリ＋詹丝特技ヒコ－ン

(11)斯林特技フレエリ＋鲁蒂魔法ザン

(12)詹丝特技ヒコ－ン＋鲁蒂魔法フォイエ

(13)斯林魔法ラフオイエ＋法伦特技バ－ストロック

(14)汉恩(ハ－ン)魔法サボルト＋斯林特技デイ－ム

(15)珐儿魔法デバンド+ 法伦特技ポポジイロンボルト+ 鲁蒂魔法ナギド＋斯林特技レジエオン(デストラクッョン，大破坏)成功后四人一起出现，天空光辉耀眼，一个类似"元气弹"的特大能量球出现，威力极大，不过需将每人练到70级以上。级别越高成功率越大，这一点是适用于所有组合技的。

《忍者武雷传说》

【问】在第6章黑川之国中为何打倒全部敌人仍不能过关？

【答】敌人全灭后让武雷至左下方村中一民居内，取得金印即可过关。另：右上村庄有武士清长可救，过关后其会加入并得到钱。

《三国志Ⅲ》

【问】要满足何种特定条件才能使隐藏人物貂蝉登场？

【答】条件是：(1)选时期一，假想模式；(2)得到吕布（配赤兔马)、王允（配七星宝剑)；(3)将君主、吕布、王允一同移到长安；(4)将城中各项指标调满（不必非常严格)，税收调至25；(5)每月派人搜索。193－195年间，王允会献上貂蝉。

《狮子王》

【问】第二关中跳过众长颈鹿头到一小岛后，应如何继续前进？

【答】来到小岛后，跳上树对两只粉红色的猴子各吼一次，再跳到犀牛头上，这样就到达下一个岛。骑驼鸟时，根椐箭头指示而动作。出现两个箭头时，等驼鸟跳起后再按一下跳跃键。从驼鸟背上

下来后，跳到河马头上，取得接关符号后跳到树上的鸟窝，再跳到长颈鹿头，又会落到驼鸟背上，这次没有箭头指示，要加倍小心。第二个小岛上，先吼一下树下的粉猴，然后利用左边的犀牛抛至对岸。对旁边的粉猴吼一声，再返回原来的岛上。跳上左边的犀牛，在猴子们的抛接中来到树上，先对身边的粉猴吼一声再到下层的粉猴边吼一次后，跳到左边的犀牛头上即可过关。

《悟空外传》

【问】第六章中，“天竺国”那个幻影怎样解决？

【答】从幻影所在位置往南走到底，到达白沙村，村东半岛“妖精泉”内打倒鲤鱼精后取得封刃剑（由小静装备），然后回到幻影西边一座被石头封住的山洞内消灭蜘蛛精，最后一只蜘蛛精逃往幻影东边的一座山洞里，进洞消灭蜘蛛精后再与该洞的百眼魔君决战，取胜即可通过幻影。

《新乞丐王子》

【问】救了仙境花园，开了那朵奇花后，有一流沙区挡住去路。在流沙区有一座塔如何进入？怎样过流沙区？

【答】沙漠中央的金字塔大门是打不开的。注意观察流沙坑，几乎所有的流沙坑都顺时针转动，但有一逆时针下旋的沙坑，踩上去便可落入埃及古墓。

《新创世纪》

【问】在过火山时，进第一个山洞后如何找到出路？以下如何继续？

【答】进入火山后应装备在アネモネ海岸得到的ぺんぎ－，使飞剑变为冰剑。消灭火龙并在熔岩池用冰剑击打，通过后经几处机关，一直向右走便可出洞。接着会进入迷宫，击败BOSS葫芦怪后火狐狸会加入队伍，它能提高飞剑的射程。

【问】来到アネモネ海岸一动物村，村北有一巨石挡路，应如何通过？村中一小屋为何进不去？怎样得到使飞剑变为冰剑的ぺんぎ－？

【答】在小屋门前的地毯上连跳三下即可进屋，里面的大象会教给搬东西的本领（按A键）。这样就可搬开巨石来到海岸，利用搬动的木筏及借助风力，并打开几处机关，最后靠木筏作垫脚一直跳到海对面。这里击败章鱼后便可得到企鹅（ぺんぎ－），装备它使飞剑变为冰剑，威力也会增大。

《亚瑟传说》

【问】在黄金城堡内救猫脸商人时被一扇铁门挡住去路，如何通过？

【答】在该门左下方有一机关，踩踏后听到声响门即开启。

【问】找到时空魔杖和动力源后如何才能到妖精森林找到红藤花？

【答】得到动力源石后需与一头目打一杖，他会抢走动力源石。去塞维尔城得矿石后到拜火神教夺回动力源石，然后再去多瓦夫研究馆，与馆长对话后，去原先从卡拉镇出来后曾进入过的迷雾森林便可采到红藤花。

也许这位玩友对时空魔杖的使用方法尚未明了。找到动力源石将其镶嵌在时空魔杖上后，按C键画面会转换为一个图表，上面将列出你所经历过的所有村镇。移动光标使之停在你打算前往的地点名称上，按A键可穿越时空。妖精森林位于卡拉镇之西，多那村之东，打到并不困难。

【问】在进入邪魔塔前，一老者需要你找到三块宝石中的两块：大地之石和月光之石，其中月光之石如何找到？

【答】还记得金婆婆与银婆婆那段情节吗？当时蕾比需回沙漠天碑取月光石，交给她们后换银壶。只要去女巫洞找到金、银二位婆婆，向她们借到月光石即可。

《众神的遗产》

【问】第八关中攻打敌城堡消灭完敌人后，出现一个地道，出地道后在城堡附近有一小城，但城门无法打开。回城堡和村庄与所有人对话也无结果，请问应如何进行下去？

【答】消灭城堡中敌人后，从地道出来，到海边最左端凸出处使用圣剑，古代城便从海中升起。再进入那座小城，城中会出现光道，进入后即到达古代城，与最后的魔王决一胜负。

SFC游戏

《财宝猎人 G》

【问】如何通过猫森林？已与故乡村民对过话，为何总被花吸入又吐出来？

【答】在セビアの町中找故乡的一位老婆婆对话，可得从花的根部进入猫森林的情报。在猫森林中可遇猫花，在花前调查可进入与一巨型花精战斗，胜利后可得道具すごいカエル。

《超级大金刚 3》

【问】第一次改造船进入另外一个大陆，在喷水石像处不知它的弱点何在？

【答】它的弱点是双眼。此时主角已变成一头小象，一开始可站在屏幕左边，当石像须时针喷水时立即跳到右边，跟在水柱后也作顺时针移动。当水柱停止转动时马上按L键用象鼻吸水，等石像睁开眼时按R键喷水攻击其双眼，如此反复即可。

《大贝兽物语》

【问】主角一行人来到神殿，在水池边打倒大怪鱼得到水之贝（传说之水贝）后，应前往何处？

【答】主角应继续前进，来到オル山脉，在山中要利用魁克的绳索才能前进，遇到一个自称叫莱帕的男子，他请求主角帮他取得一种叫クスモストーン的金属，此物就在莱帕后的山崖上。取得后来莱帕说要打造一把强力的剑送给主角。通过山脉到达マーナリー镇，在莱帕的锻冶屋中得到神剑，它可以切开茧并救出村民。

《大盗伍佑卫门Ⅳ》

【问】四个星球的关底如何进入？木偶与小雅的必杀技如何得到？

【答】四个星球的关底只要将该关前几个小关打通即可有线路到达。偶人这版先与病人对话，然后右上角会显示数字“6”，之后抓紧时间到该村的民房与人对话。只要该话对象是病人的朋友，数字便会减1，直到减成0便可回去复命。再回前面的一个镇与人对话便会爬墙能力了。小雅这版在镇子上方一间屋内，一蒙面大汉交予150万元要求买回四样东西，它们分别是：しろたき最低价30万元，とうふ最低价40万元，わぎ最低价10万元，ぎゆうにぐ最低价70万元。

《大盗伍佑卫门Ⅲ》

【问】当得完 8 个暗号后，应到地图左上角的工场拼写 8 个不同的日文密码，应怎样按顺序拼写？

【答】从左至右输入なきっつらにはち即可进入最后一章，结局画面很滑稽。

【问】在大地图上方一关，通过缩小术移去左边路中的大石，来到一个有奇怪标记并可记录的洞口，进入后困难重重，有两块石头和一个狗头水怪分别堵住去路，请问如何过关？

【答】先不要去那里。仔细观察游戏画面，会发现洞内有一区域为很长的通道，上方有一缺口。使用伍佑门的铁链向上一拉可拉出水来，涨水后可去一些未曾到达的地方，在机器人取得 ICE 时，可将狗头怪冻住，击碎后即可通过。两块石头堵住的去路通过方法相同。

《第四次机械人大战》

【问】在第七章中，为何那个章鱼样的一到街上，游戏便 GAME OVER，请指教如何过关？

【答】这一关任务就是阻止章鱼怪破坏城市，所以它一到街上，游戏自然结束。可以让部队在岸上可能登陆处集结，另派有飞行能力者在海面上排成一线，让躲避能力高的围困章鱼怪。它对空攻击有弹数限制，耗光了就只能束手就擒。章鱼怪每回合恢复 HP4000 点，建议把流龙马变形为车弁庆，使用“大雪山おろし”，再加上主角、兜甲儿、忍助攻，两轮可让敌魂飞魄散。

《钓鱼太郎Ⅱ》

【问】如何进入第三关"清流"？接下去怎样进入后几关？

【答】第二关中在村东荷花池中钓一条观赏鱼ハリヨ，用它到村中一老者处换一木盆。在版图左上方乘木盆在一处山洞钓到鳟鱼サクラマス，将它给中央小岛的熊吃，便可进入山洞到下在一关。

清流一关先在村北一屋中取得奶瓶，再到西南方奶牛处以一瓶牛奶，送给取瓶处的老奶奶可得到木船，乘木船划上瀑布，穿过右边山洞到达湖。在未换木船前牛奶可补充体力并可多次取得。

湖一关在村中道具屋一火花，在村南水域有一小屋的小岛处，使用火花赶走一名女子便可到达下流。下流一关直接到村子西北一处水草中间即可到河口。

《FARLAND STORY》

【问】第 5 话中两山之间有敌三道封锁线，第一道的骷髅兵防御力为 255，无法消灭，请问如何破之？

【答】首先将右上方占领村庄的敌人消灭，救出イワソ，让他走到左起数 22、下 6 位置，情节出现，山壁被打开一道缺口，从这里可以直接冲进去消灭 BOSS。缺口打开后敌骷髅兵的阵势就破了，防御值恢复正常，可轻易打发。

《皇家骑士团Ⅱ》

【问】标题画面中的 TURBO FILE 为何始终无法进入？

【答】这可是陈年悬案了。其实我们都忘了大家玩的是磁碟机，是用 LOAD TO BRAM 来读入记录；而这一项本是对应卡带，同样是用来调档的，无法进入是正常现象。

【问】大神官之女大地のシエリ－能否加入队伍？主角的终极职业在什么情况下可得到？听说把龙卖给魔女デネブ可换得物品，请问方法？龙玉石、言灵石有何作用？魔女デネブ能否加入？

【答】大地のシエリ－可以加入队伍，要注意选择正义的路线，让大神官之女风、炎、水三姐妹加入队伍。在バンハム－バの神殿的战斗中，令三姐妹全部上阵，将大地のシエリ－的体力减至十分之一左右，她使用转移石逃走。随后回答大神官的问题时选 1，待攻打下ランベスの丘后，先不忙去救公主，返回バルマムツサ町就能见到大地のシエリ－。双方尽释前嫌，至此神官四女全部加入。

主角的终极职业为“伯爵”，可使用圣属性魔法。主角姐姐获救后在两项选择中如错误则她会自尽身亡，这时主角便可转职为终极职业，但结局悲惨(主角被暗杀)。

将不同的魔兽售出的确可以换得道具，但是在特定的城中，而且不是卖给魔女。具体如下(魔兽需 20 级以上)：

王都ハイム：龙族——ドラゴンステ－キ(STR＋10)
オクトパス——タコヤキ(MEN＋10)
コカトリス——合成ハンバーブ(INT＋10)
ダリフォン——ヤキトリ(VIT＋10)
ゴーレム——转移石
ダリムスピ－町：オクトパス——オベロンの泪
サンダ－ドラゴン——龙之巢
ウェアラム町：ア－スドラゴン——地龙战斧(STR＋34，RES＋5)
コリタニ城：レッドドラゴン——火龙之剑(STR＋32，RES＋5)
フイダック城：デル－ドラゴン——青龙之爪(STR＋31)
フリガンテス城：テイアマット——黑龙大剑(STR＋35)
バーニシア城：ブラッタドラゴン——黑龙之杖 (INT＋16.5，STR＋11，RES＋5，隐藏特技アビス)
アルモリカ城：コカトリス——翼之指轮(AGI＋4，INT＋3，飞行道具)
クリサロ－町：レッドドラゴリ－火龙靴(AGI＋4，RES＋3，熔岩行走)
古都ライム：バハム－ト——龙之盔(RES＋8)
バルマムッサ町：バハム－ト——龙之铠(RES＋10)
港町アシコトン：バハム－ト——龙之盾(RES＋20)

其中王都ハイム得到的前四种物品可在战斗或练级时用道具指令使用，角色能力可得到相应弥补。

龙玉石可使 3 格以内龙族战斗力上升，言灵之石可使 3 格以内巨人战斗力上升。

魔女デネブ可以加入，只需在她店中一次性购买道具 255 个以上。

《J 计划》

【问】到最后主角已接通了除“爱之心”外所有回路，在公主房中买了鲜花，但不知怎么使用？

【答】本人是从商店中买的鲜花，来到ユルロの森，进洞出迷宫，来到枯井里顺藤爬上公主寝室阳台，待宰相走后进入，用歌声和鲜花去打动公主，就会接通“爱之心”回路。

《佳尔亚幻想记》

【问】海底世界一章中两个退海水的石像在何处?怎样得到?

【答】第一个石像在两个方头石像的视线交叉处调查即可得到，将其放到—ムのり部屋石坛退去第一层水，消灭两只怪物后再在新出现的两个石像视线交叉处得到第二个玩偶石像。

【问】遗迹寺院中，在“黑暗空间”变身为光明战士后学得一样新的特技但不会使用，并且也未找到“眼镜”，请高手指点。

【答】找齐30颗红宝石并到宝石商处探听情报后，就可使用长发武士的第三项特技了。方法为按A键使武士发光，松开A键后再快速按一下A键。从挡路石人的右边平台上使用该特技可将“打不死”的石人摆平，然后可到达后院。“眼镜”应在后院中找到。

《僵尸男爵》

【问】开始时取到宝箱里的加时后，转身来到楼上，楼门即关，进退无路，不知如何过关?

【答】右边墙壁上有一小缺口，先利用快速跑(按→→)接近后按↓与Y键便可滑过去。

另送秘方三张(注：二、三项需在超级模式下)：①选关：进入设定，将光标移到NEXT处，依次按L、L、R、R、R、L、L、L就可选关。②回血：游戏中按转身脚，在其未完时按暂停，然后依次按上、X、右、A、下、B、左、Y，然后解除暂停便可回复满血。③9个钻石：游戏中暂停后，依次按上、X、右、A、下、B、右、Y，然后解除暂停便拥有9个钻石了。

《雷蒂大冒险》

【问】在一处图书馆中有一个难题，好象是要按某种顺序去读书，那里有8个书柜，不知如何进行?

【答】顺序是3－5－1－8－2－4－6－7，只要顺着这个次序绕书架，第六个书架便会移动，LADY便可向前进发。不断绕着书架攀登，在通过调查发现的爬梯上至顶层时，可在一宝箱取得钥匙进入下一关。

《龙战士》

【问】最后一名伙伴莫古如何收服?怎样进入莫古的梦中?恢复了时之村后，主角同莉娜公主在时空之塔分散后怎样才能找回?怎样变成大鸟到达最后城镇帝都?

【答】最后的伙伴莫古必须先同意救他后，医生会给主角名人长笛，再回到打四大天王之一的魔法师的村子，与一屋中的老人对话后，他会让主角去床上枕头里取得名人耳罩。再去海上的小岛(音乐国)跟女皇交谈一下，晚上进去便可拿到救莫古的药，可进入莫古的梦中。

当主角与公主分散后会来到音乐之国，这时其实已可以见到公主，但她却丧失了记忆。回到时之村，与一位医生对话，他的助手会告诉主角四个药引在何处找到。红河鱼：主角站在队伍前装备鱼竿，在红河的桥便可钓到。白鹿角：狼人射死白鹿后便可得到。热带果：大力士随便轰一颗椰树便可得到。奇异根：在莫古村子旁边灰白色的植物下方挖掘可得。拿到药引给医生配药后给公主恢复记忆，让她站在队伍前按A可变成大鸟。

【问】救出莉娜公主，变成大鸟飞到帝都，请问如何找到帝王索戈与之决战?

【答】要与索戈决战先要取得帝都通行证。在时之塔时空异变后，在音乐之国龙殿旁(记录处)有一身穿披风的武者(即捷达士)，交谈知时之村有医生可治失忆症。当即去时之村可与他在村东北角再次相遇，交谈再调查他站立处可得到通行证。爬上高塔须先修复电梯，与塔边之人对话后，到春之村找那位攀登爱好者可得电梯部件。上塔后遇捷达士，知要打败索戈还须一种特殊音乐，再回音乐之国可得。以后即为与索戈决战的情节。

《龙战士II》

【问】龙之村的村民给阿古了一些什么提示？如何才能击败最终BOSS?

【答】村民的提示可归结为一句话：击败最终BOSS须有“最后力量”。它的取得就在龙之村的下一层无限之塔。在龙族长老聚集的地方，要通过他们的考验：只有在你和七位同伴中选一人献身，方能取得“最后力量”。选择时坚持牺牲自己即可获得。

【问】从地下迷宫出来，找到猿人斯泰恩并打死井中的乌龟后，怎样才能使用猿人的特技通过短木桩回到废墟?

【答】首先按L或R键将猿人排在队伍的第一个，然后来到短木桩处按Y键即可。

《鲁多拉秘宝》

【问】不知怎样才能用“言灵创造”编出想要的魔法?

【答】在菜单中选さくせい即可编写言灵。言灵名称可以从各处人物口中调查得到，可以在敌人使用时记下，也可在某些宝箱中得到言灵片断，当然更可以随意创造。日文每个片假名代表的言灵作用不同，举例如下：地属性攻击：チ，ジ；火属性攻击：ヒ，イ，メ，カ，ギ；水属性攻击：シ，セ，ミ，ル，ゼ；风属性攻击：サ，テ，ネ，フ，ヘ，バ；雷属性攻击：ア，デ，ド，ロ，ッ，ト；阳属性攻击：ン，ヌ，ピ，ヨ，ホ；阴属性攻击：ゲ，ケ，ェ；无属性攻击：ガ，ゾ，ヴ，ヲ，ラ，ォ，ナ，ニ，ハ；回复HP：レ，リ。这位玩友遇到的问题也可能是录制的磁碟有错误，以至不能进行言灵创造。

《梦幻模拟战》

【问】为什么在第7章没有是否加入帝国军的选择?

【答】首先在第五章”炎の中こ”不能杀死敌增援部队炎龙兵团的正、副团长，然后在第七章”魔族の少女”约第十二回合或胜利后青龙骑士团团长利昂出现，问主角是否加入帝国军。主角加入后除海因和洛加外其他同伴都会化友为敌，并都会一下变成AT40，DF30以上的将领，而利昂的实力却大打折扣。

如既不做正义之师，又不做帝国走狗，走上打败黑暗王子和女神的霸者之路，那便是老剑士アーロソ出现的一版回答问题时选”己の力……”；在黑暗王子唤醒黑暗剑的一版选”是”。这条道路极其艰难，本人是在以正义之身通关后，用选关秘技(记忆处顺序按上、下、上、下、左、右、选择、A)来从第一关以通关级数打才无往不利的。

《幕末降临传》

【问】如何完成藤堂的任务，在道具屋右上方找到茶碗小僧?

【答】在房间右上角面向下，正对棺木状物体连按几次A键，茶碗小僧便会出现。

【问】本人已攻至四国剑山封印灵穴处，此时于别府村中遇见一少女求助，为帮助她主角们要进入村中左上角的大屋，请问如何进入？
【答】主角们按提示来到左上角大屋门前，冬夜会说要从秘道进入。这时顺屋边围墙来到大屋旁边小屋的上方，对小屋调查会发现暗道。
【问】在进行到大理神社被妖怪占领时应如何进行下去？
【答】听到神秘声音后，在后面一排树左起第二棵树前调查可发现洞口。在洞内得到御灵石，封印了灵穴，下一站应该是到日光村去……

《赛尔达传说》

【问】如何跳入铁匠铺附近的井中？村中老者及哈利亚湖中岛上仙女均提示附近有一女孩，却为何找不到？暗色石头和木桩如何破坏？以太魔法有何用处？
【答】用在暗世界第一个封印迷宫中取得的锤子(マジックハソマー)敲扁木桩便可跳入井中，随后将魔法粉(まほうのこな)洒在北洞中祭台的红珠上，会有魔法精灵出现给主角加一倍的魔力值。据我所知游戏中除公主外无其他女孩，而公主也只在光之世界出现后被司祭掠去成了祭品，一定要破暗世界的魔王才能使之恢复。

暗色的石头必须找到黄金手套才能举起，黄金手套在暗之世界的迷宫中。以太魔法如是指エ－テル魔法，那么它可使普通敌人昏迷并冰冻，不过由于魔力消耗太大故不常用。但在暗之世界第七个封印迷宫的人口必须使用它才能进入。

补充一点：暗世界的森林有一个松鼠样的人给主角一把铁锹，用它可在光之世界的森林中挖到哨笛(オカリナ)。在村里的风向标前吹哨笛可唤来一只鸟，它可以带主角去地图上的几个地方，没有它就进不了第七个封印迷宫。

《灭绝都市》

【问】主角和其妹在东边山洞取得剑和信件回村后，如何才能到达西面的王国？
【答】兄妹两人回ア－フ村后，先回自己家，发现父亲等二人不见时，到客厅右上角的煤气灶前调查高压锅，找到ダリア绿玉和翼人ルシア(小鸟)，然后去村北的ガケ悬崖。完事后回村打败ネィル手下的两名黑暗骑士，接下来便可以去西边的王国了。

《史记英雄传》

【问】在洛阳受吕不韦之托，主角去齐国救孟尝君。到齐都后入孟尝君府第，一名召使即领主角去一高大宫殿的侧门。召使先入，主角随后走进，但召使已不见，里面只有三扇上锁的门，无法入内。主角在中原大地到处寻觅也找不到入门之钥，请先入此门的玩家慈悲赐答。
【答】主角去洛阳的酒店二楼，对酒店老板使用物品栏特殊一项中的鬼谷子纹章，就可以雇佣帮手了。雇到林刻、毛盗两人后，回到齐国宫殿处，毛盗会去偷钥匙，问题即迎刃而解。这个故事取材于中国的历史典故：鸣鸣狗盗。
【问】本游戏中第一个迷你游戏如何攻关？
【答】如果指的是刚开始陈先生的考验那一段的话，第一个迷你游戏应该是魔方(记住开始时颜色的分布)，第二个是抓石子(抓到最后一个输)，石子分一、三、五三堆，关键在于使得轮到对方的时候出现二、二的情况即可通过。第三个为拼图游戏。

《时空之轮》

【问】贵刊95年10月号登载了《〈时空之轮〉隐藏剧情与多重结局》，按此文完成后结局并未发生太大变化，只多了几只小猫而已，不知怎样见到另几种结局？
【答】首先注意：⑴必须打通一遍游戏，并使用超强NEW GAME的秘技(打通一遍后，在接续画面上方的NEW GAME旁会多出一项选项)。⑵时常记录。因为记录后标题画面上的标题会因剧情发展而改变，不同的标题会演变出不同的结局。

结局1：《旅立ち！萝みゐ千年祭》

由于使用超强NEW GAME，在广场上方右边的传送机会出现光点，由此可直接与最后的敌人战斗。胜利后会看到本游戏的说明与制作介绍，而且还可看到鸟山明、堀井雄二与坂口博信三个人。

结局2：《ただぃま！》

胜利后克鲁诺和玛露等人会回到现代，但不幸的是玛露成了青蛙一族，此外还看到AD600年的录像。

结局3：《时の最果》

没什么特别的剧情，像是某部影片的结尾，但可以看到三只怪物的搞笑场面。

结局4：《现われた 传说の勇者》

在和平的未来，罗勃与他的女友在广场上相聚，接着又会看到勇士塔塔为拯救人民去魔王城与魔王决战，但他见到的却是三个人。

结局5：《赤ぃ石 ぁずちしぃ石》

打败最后敌人后，大家回到自己的时代正要过上安居乐业的生活，但在中世纪与原始时期还有两场决定人类命运的战争。

结局6：《战え！ダラソドリォソ》

在这个结局里可以看到所有的出场人物还有对他们的评价。

结局7：《决战！魔王城》

胜利后众人在露卡家休息，但加鲁还有任务，他只身来到魔王城，与魔王展开了一场你死我活的战斗。

结局8：《气がつけば 原始》

时间AD1000年，地点克鲁诺的家乡，但住在那里的却是恐龙人。

结局9：《魔法の王国 ヅ－ル》

魔王为了改变人类的历史会去打败最终的敌人，是弃恶从善？还是……

结局10：《时の卵》

胜利后大家怀着悲哀的心情回到自己的时代。在建国千年祭的广场上玛露与众人再次相会，原来为使克鲁诺复活露卡把传送机改成了时空机。可是克鲁诺有没有复活？

结局11：《命运の时へ……》

在这个标题打败最终敌人后会分成三种不同的结局，先介绍第一种。

(从时之最果的地方找最终敌人)这个结局比较完美，胜利后大家在千年祭广场一一告别，最后可以看到大家在各自时代的和

平生活。

结局 12:《命运の时へ……》

(坐时空之翼去迎战最终敌人)在这个结局里可看到克鲁诺与玛露"远走高飞"的场面。

结局 13:《命运の时へ……》

(从时之最果出发并把魔王干掉)基本与结局 12 相同，但可以看到加鲁被魔王咒语复原的模样。

【问】前半段中从 A. D. 2300 年返回途中到了"时之最果"后，接下来如何进行?

【答】先与老人交谈后进入房间，与白色小怪物交谈，再沿墙壁顺时针转三圈即可继续。"时之最果"有三道光柱，其中一道是返回 A. D. 1000 年的，不过是来到地图中央的一块大陆。往左有一洞穴，进入最深处可由大陆之间的湖面跳出回到最早大陆的候船室。再前往广场，乘时间机器前往 A. D. 600 年便可开始后来的故事。

【问】在"命运の时へ……"的隐藏情节中，机器人ロボ将 AD1000 的沙漠变为森林后，找到ロボ，会出现露卡穿越时空隧道救母的情节，可不知如何停止机器?另外如何找到被盗的太阳石?

【答】关闭机器只需输入露卡母亲的名字即可。在机器前输入 LARA，如成功会有效果音响起。太阳石在 AD1000 年被盗，可到 AD1000 的まきがい亭中花 9900 元买一道具送给 AD6000 町长的妻子(大陆最南方闪光的屋中)，回 AD1000 找町长即可要回。之后到 AD2300 的光之洞带上露卡便可打成最强之枪。【问】在死之山每次都被风吹回，听说要乘车才能上山，但不知如何才能坐上车。

【答】要上死之山先应有克劳诺在海底神殿死亡的情节，之后到时之最果找老人拿时之卵。带着它到监视者号找时之男对话，接着到 AD1000 年，千年的祭典广场玩游戏得到 40 个奖币，再至实验小屋换得克劳诺人偶。随后找时之男后上山时会出现树帮助挡风。

【问】在未来世界只走了三个废墟就无法通过了，据说要抓老鼠，请问如何操作。

【答】进入第二处居民区的地下室，走左边的门一直向上，破坏防卫系统后可遇到一只老鼠。按 B 键加速跑接近后按 A 键便可捉住它。回到刚进入地下室有两个门的房间，在右边的控制台前按 L 和 R 键，再按下 A 键便可进入。得到情报后向北方 32 号废墟前进吧。

【问】进入 B. C. 6500 万年的恐龙时代，在村落里与每人都交谈过，森林和巢の山也去过了，不知情节该如何发展?

【答】主角进入 B. C. 6500 万年的恐龙时代有两次。第一次是为找红色水晶石，使圣剑复活。主角们到恐龙时代就被一群恐龙围攻。几十回合后一少女出来击退恐龙。后来主角们在一个村子里找到那个叫艾拉的少女，得知水晶石在村南森林中心的洞穴中。找到水晶回到现代 A. D. 1000 年把圣剑复活，再到 A. D. 600 年大战魔王。第二次是战胜魔王后主角自动回到恐龙时代。遇到艾拉并答应她消灭恐龙人。主角们到村北森林遗迹处找一个长老，得知北面的プテラソの巢可唤来飞龙，骑上飞龙就可飞到恐龙人的老巢。

【问】打倒魔王，在古代与原始女性艾拉见面，又在上面的部落见过她后她便离去，不知从哪里找到?

【答】打败魔王后克劳诺与艾拉相见，然后又在北面村子看见她后，可询问村北遗迹处的一位长老。长老告诉大家在北面的プテラソの巢可唤来飞龙(也就是山顶上，到时艾拉会带来三只飞龙与克劳诺会合，之后三人将直飞火山群里的恐龙城。

《神秘的约柜》

【问】在绿之世界中，用光之 ARK 启动机器并输入密码后到达地下迷宫，见到ル一スレンチ时，他只说了三句话，并没有给通行证，不知为什么?

【答】应到最右边房中(有四五个人的那间)，将回复体力的药草除长发人外每人送一个，再回到最左边房间就能拿到通行证了。

【问】"绿之世界"初期，去找酒店老板，如何取得两道具?在地下室里面对两排大立柜，我茫然……

【答】先到地下室把右下角的一个小柜推到右上角，然后去与酒店老板对话。再回到地下室时应发现刚才推动过的柜子不见了，此时就可找到两样东西，把它们交给酒店老板再回地下室可取一样道具。

【问】在ずかしの山满山都是糖果，该把哪个放在瓶内?

【答】找到道具あまビソ后(可通过战斗或庇护所的一框内获得)，进入山底洞中，把五份蛋糕一字排开推到洞口再到正面壁上调查，取得一件道具并提到提示:"到第七层去。"出来直奔山上一洞，内有许多传送带，调查右边壁上机关到左下角出洞。在两只分别可补 HP 与 MP 的水缸前调查其中一只，把あまビソ投入后得到一物，将此物投入另一缸后又得到一件物品，把它再放入前一只缸内会得到道具ミルクテんのビソ，用此物开启提示牌下的暗道。回洞调查右边壁上机关可进入第一层。在第二层利用传送带破除四道机关后直奔第七层，与几位小朋友对话后可取糖果。

《圣剑传说 II》

【问】如何使剑的等级提高更快?怎样修改武器?在得到水、火、土、风四精灵后，怎么也不能击开火炎城堡中的那块魔法石，请问如何通过?

【答】(1)打倒每一个魔王可使一种兵器升一等级，开启某些宝箱也可以得到兵器的升级技术。

(2)在村庄或小镇找ワッツ(牛头铁匠)，他会帮助改造多种武器，前提是金钱足够及该武器已升级但未改造。

(3)估计该玩友忘了去水之王国观光。利用カッカラ王国的大炮去水之王国，左行来到圣诞老人的小屋，接受小鹿的委托，再找到一个无积雪的村子，在该村中央的火炉取得火之精灵。从该村北上来到水之城堡救出圣诞老人并得到火之锤。坐大炮回去后左行去火之神殿，途中用火之精灵开道即可。

记住利用ジンの精灵的ディテクト可测出所有魔法石需何种精灵的力量来对付，以及各魔头的弱点，这很重要。

《圣剑传说 III》

【问】选用兽人为主角时，在最后的宫殿中按下开关后掉入地下，地下的开关为何总是消失?如何打开秘密通道?

【答】在宫殿右侧的房间里，墙上有两个按键。按键有四种情况:两

边都开，两边都闭，左开右闭和左闭右开，相应地在地下室中的墙上便会出现四个开关，将其全部拉下，在宫殿右侧中间的房间内便会出现新的通路，之后进入看似无路的墙壁，情节便可发展下去。要注意的是拉下每个开关后都要回去重新调整按键。

【问】主角在LV38时怎样转职?最强装备如何得到?

【答】主角在LV38后在暗之洞窟等地杀死敌人有时可获得???之种，于宿屋内的花盆中种下可得到转职道具；持有转职道具的角色在玛娜圣域中的女神像前调查可转职。最强装备也是通过杀敌获得武器防具之种，种下便可得到。

《圣龙战记》

【问】在第十八章《约束之地》后，主角并未与公主完婚，而是帝国将军与公主完婚，不知如何才能让主角与公主完婚?

【答】在第十六章中，有一个主角派忍者进行暗杀的情节，只要选择暗杀将军的指令就OK了。

【问】在第七章战胜空中要塞的敌BOSS后，来到城堡见过王后公主，出城得到新龙，再进城见王后公主被阻，如何进行下去?如何使女王和公主从城中出来?

【答】只要一直向下走，与右边的人连续两次交谈即可。

《四狂神传说II》

【问】在宝剑之神殿F3的第四门处，被7个箭头和五个转换器卡住了，望高手赐教。

【答】从左起第二个箭头向上，遇转弯处向右，然后再向上，以此类推；到最右边后向上，转弯处向左，再向上。此时第四个门便自动打开。

【问】在ダソヶル城因水门の通巻人ルビ－の天使被查的风波，应如何做?

【答】出城利用道具スイングウイング来到クラメント村找该村的细工天才商量。得到ルビ－の天使的仿制品回到タソヶル城，把假ルビ－の天使交给オ－ラリォ王国的王子。事后再去ダソヶル王国北边的北の洞窟找回真正的ルビ－の天使，再回王国见王子请求开水闸。

【问】在收了哈笛卡之后去了东方之塔但无法进行下去，另外偷王冠的那座城左上方的洞窟里有几个宝箱打不开，请高手帮忙。

【答】进入东方之塔，大厅内有一柱子，将其向右推向地毯正中(与大厅里那个人成一直线)，然后向上推，原来的墙壁就会消失。当柱子向上推不动时再向左推，就会出现一扇门。

宝箱打不开的问题有如下一些情况：机关没有打开；墙上的草必须用剑砍去，有时会露出洞口；墙里的隐藏道路没有找到；有些相关场景没有到达。

【问】在はいきよの塔的2F怎样打开那扇带音符的门?

【答】音符上方的许多方格如果走上去会变化图案，将正中间的5个方格和四角的4个方格踩成白色，其余的踩成阴影图案，向下走到音符上门就开了。

【问】在前往火山救人的情节中，一层有一降落式电梯，似乎需两次从高处落下踩机关才能接通道路，但跳下一次踩机关后再跳下便无法踩动了，望指教。

【答】那处“电梯”是一个机关，需要有足够的重量压在石台上才能开动。主角的体重不够，应该逗一个体形大点的怪物从洞口落下压到石台上就可以了。

《前线任务II枪之危机》

【问】在“冰壁202”左边的那一关，任务是破坏敌人的出口，但进入行动后走不几步就出现对话，之后就无法再进行－－任务失败。请教如何通过?

【答】“冰壁202”左边那一关应是“旧シヴアルシ要塞”。带上在アルハリ都市收到得的伙伴ルヴエソ即可，其机体会安放爆弹，安装完毕脱出途中消灭一个巨型敌人便可通过。

另外，在攻至シヴアルシ要塞最深处，会遇上装备有激光集束武器的巨大机体，被它击中一击必杀。这时应去アルハリ的ダハ－ナ沙漠找到专门研制最强防盾的サカタ博士，利用他的防盾挡住光线，在敌机体补充能源的间隙伺机攻击即可将其击毁。

《太空战士外传》

【问】①在一高塔中有一层有三个门，只有左边的门可以开，其余两个门应如何开启?②在一冰封的山洞中，不知应如何进行?

【答】①高塔(Focus Tower)中第二个门有锁，应先出塔向东北行至Wintry Cave打败首脑后折回Aquaria村，村民告知北方有一恶魔居冰塔中。北上经Falls Basin打倒恶魔的守门人即可去冰塔Ice Pyramid，打败冰人回Aquaria村，又有人告知进入地下可得到维那斯之匙(Venus Key)，用来开启高塔中的第二号门。第三号门则须设法出塔(推石像)去西北的Fireburg村了解情况，再去矿坑(Mine)及火山(Volcano)等地完成一系列任务，待火山喷发后再入塔即可开门。

②问题中“冰封山洞”未附英文，且高塔东南又有三处取匙必经之地皆为冰封，故只能一一介绍。

Wintry Cave：最可能是题中所指，进行不下去估计为玩家对一种武器Cat Claw(猫爪)的使用方法认识不足。当遇树藤时将武器换成猫爪(L、R键)对藤而立，按住A键不放即可在藤蔓上随意移动，不用此法是找不到头目的。

Falls Basin亦为冰雪覆盖之所，难点是推动石像至特定地方用于垫脚进行跳跃，注意观察思考可简单通过。

Ice Pyramid名为“冰之塔”其境可知。塔内上六层地下一层，道路错综。注意面对颜色深的石像用剑刺其内部机关即可开启某处暗门，在五层须向下坠入地下室才可进入六层。

《天地创造》

【问】第五座塔如何突破?门口总有一人拦住去路，不知应该如何?

【答】在试炼之塔4的3F层拿到クリスタルの系，回村庄交给机织小屋内的エル(叶娜)，然后睡上一觉，半夜去与叶娜对话一次，天明时即可得到エルのコント，装备后便可入试炼塔5与巨蝎决一胜负。

【问】如何在企鹅村找到第五颗星珠?

【答】在ルフ－ルの村买一束花，然后把花交给企鹅村入口右侧一只站在冰屋门口的企鹅。这只企鹅会带着花进屋求婚，出来后会交给你第五颗星珠。

【问】5号塔进完后，到大地之穴与老人对话已毕，按攻略应到海湾

见到一棵千年巨树。可本人寻遍大陆及村内良久，均未发现古树，实在不知如何进行下去？

【答】要找到“千年巨木”应先与大地之穴旁的老人对话，选择第一项，然后回村与叶娜告别。再回到大地之穴与老人对话选第二项，接着便可跳下大地之穴来到地上。出着陆处右侧有一湖，湖岸的一凸出处有一小湖，进入该处可见千年巨木，然后利用阿空的跳跃滑行技巧可进入树干之中。

【问】在战时之谷5F处通往山崖最高处的通道在哪里？有一块可搬动的石头有何作用？

【答】去战时之谷是救小狮子，注意别让它离你太远，最好保持同屏；当它停下时应和它对话，换屏时让它先走再跟上。过石桥时应与它“重合”，耐心点就会发现通道。石头可给狮子垫脚，把它放在狮子旁的墙边狮子就会踩着它跃上去(要对话)。打泥人时也要用石头。

《伊苏国V》

【问】主角如何才能穿越沙漠(已装备道具)？

【答】找到一处即使装备上披风也被莫名其妙吹回到町口的地方，然后换上获救男子ムハーバ赠送的风镜。此时背景会灰暗一些，可以看到许多被风吹动的砂粒，仔细分辨可发现有一条不明显的通道(即没有花点的部分)，顺路便可穿越沙漠。

《勇者斗恶龙VI》

【问】为进入大神殿中的隐藏区域，需凑十八种职业，燃亮那里的十八柱灯火。现已具备十七种职业，唯有“金属怪”一职不知如何取得。据说与其战斗取胜可获“金属怪转职书”，但在金属怪横行的一岛上与之周旋多日仍一无所获，请高手指点迷津。

【答】首先打通关一次，在结局画面中泰利(テリ－)在一洞窟中探宝，有一处在闪光。END之后调进度去アモ－ル北面山洞中，在闪光处调查可获得“金属怪转职之书”，随后去达玛神殿转职即可。获得该职业的另一方法(使之成为同伴)：当某个同伴攻击力500以上时学会しつぷうつき，可将金属怪一击必倒，在ザクソン附近利用游人LV2学到的くちぶ可与大量金属怪作战，若七位同伴同时转为魔物可以较易捉到。另附主角成为勇者捷径：完成LV8的天皇巨星(游人+舞蹈家)可转职为勇者。

【问】返回现实之章中，在阿莫尔村得到镜之钥匙后，如何找到托尔卡村的女儿后获得生命的果实？

【答】在托尔卡村(トルツカの村)北面的井中救出村长的女儿，回村便可得到生命的果实。

【问】进入幻之大地后，买了贵族之衣进了城，但之后见不了国王，被一个兵士挡住，也不像攻略上说被人识破，不知如何进行下去？

【答】不知这位玩友此际与梦之世界中的魔王姆多(ムド－)决战了没有？若是决战前则在莱德克城(レイドック城)的防具屋买入贵族之服，将其装备上以后进城，在顶楼国王的寝室中发现沉睡不起的国王与王后，调查后在王座附近受回来的大臣质问，结果被逐出城外。若是决战后，则在梦之世界的莱德克城中与大臣交谈，再到真实世界(幻之大地)的莱德克城与门口的守卫交谈，结果被抓入牢房。

《最终幻想IV》

【问】第一次乘船后的大陆上，有一关底BOSS与你互换身体，屡战不胜，请问如何是好。

【答】据我所知并没有关底与你互换身体。在第一次乘船的大陆上有一土魔龙，打死它后它又从背后偷袭主角(也就是说复活一次)。当然，怪物从背后偷袭打起来难度大点，可以让角色位置换到前面再打过；如果不行就去升级好了。

《最终幻想V》

【问】得到飞空艇后飞到沙漠看到ロンカ遗迹浮向空中，但飞艇飞不到那个高度无法进入，请问怎样改造飞艇？

【答】回发现飞空艇的地下基地，从シドロ中得知强化飞空艇需一种稀有矿石。乘飞空艇到地图中部偏右的タイク－ン陨石取回矿石，シド会将飞空艇改造。在飞空艇飞行中按A键即可上升。

《最终幻想VI》

【问】初期主角三人在一深山与BOSS对战，被风刮走，有一人来救，但屡屡打不死BOSS(时间一到就OVER)，请高手指教。

【答】洛克、蒂娜、艾德三人被风刮走，马修来参战，战前他的师父会教他必杀技。使用方法是选战斗指令的第二项，输入←→←A，马修可发出爆烈拳击败其师兄。以后马修还会悟得新的必杀技，在世界毁来后，莎莉丝找到马修带他去只有一株树的那个山谷，进入树中找到其师父，便可学到最终必杀技。

【问】据说有16位角色，可只能找到14位，第8条龙也不知在哪里？

【答】游戏中最多就是14名主角，另2名是先前加入而后离开的。第八条龙的找法：在能移动的城市移动到一地底，从牢房的洞出去可到一个旧的城市。此处可得到“斩铁剑”的魔石和连续攻击的饰物。在王座前五步按A键听到一声响，进入右边的房间，发现多了一个楼梯，第八条龙就在这里。

【问】如何从沙沙镇买到除锈剂打开2楼密封铁门找到武士加源？

【答】到沙沙镇后，来到镇中钟楼门口，在门外会见到一个商人，从他手中以1000元买下除锈剂，就可找开酒吧二楼密封铁门。另外，若在找加源途中在记录点左上方拉开机关，就会和传说中八条龙中的石龙交战，为了世界将它除掉吧。

【问】找到武士加源杀掉石龙后，再回到遇见蒂娜的村子时为何遇不到曾出现的魔兽，让蒂娜加入？当来到多马城，加源被带入梦境后，找最终的BOSS交战，为何BOSS一直不现身而两只魔兽也打不死？

【答】干掉石龙后再到蒂娜的村子去，进左边的屋会见到一条狗，跟着它就能进入秘道见到蒂娜。对话之后轰轰声大作，魔兽来矣！

至于梦境中的BOSS可用隐形魔法VANISH将它们都化为无形，然后用异次元空间魔法X－ZONE一举将其除去。另：由于X－ZONE对一切隐身的敌人100%有效，所以用隐形魔法与之配合就能横行天下了。

【问】魔导之塔的死神鸟用何种魔法才能杀死？

【答】魔导塔中并无死神鸟，如果是指塔顶BOSS，应全员佩反射戒指，且不可使用带明显属性的魔法攻击，最好用流星或创世魔法。此外应给全员使用三级复活魔法，因为BOSS垂死一击极为可

怕。

在游戏后半段乘飞空艇到处乱飞可遇见死神鸟，杀死它后可得到一块魔石。

【问】打倒魔导之塔的魔法剑士后如何进入最终之塔？

【答】直接将飞空艇开到最终之塔上方降落即可分三队进入。第一队停在一机械屋中，第二队去开启机关；第二队击败黄龙后第一队继续前进，在一岩石前停下，第三队去开启机关。主角击败尸龙后，三队一起搬开关，让第一队居中推下大石压住机关，重复一次后三队全部进入。与三斗神交战取胜后，最后决战就在眼前了。

【问】在碳坑都市击退杰夫卡后，派队去费加罗寻找蒂娜，开动城市的控制室具体位置在哪儿？

【答】一进城门进入左边地下室，与老人对话可开动城市。



《碧奇魂》

【问】在第五章"熊本"版，打败火山中的玄武后会进入一个大殿，内有一面镜子和刻字的六座石像，还有两块可移动的石头，请问该怎样才能继续？

【答】大殿中左右有两幅"画"，上面有青龙白虎等几种动物，各有四处不同的地方。将两块石头分别移动到两幅画上不同的地方(同一动物的不同之处，如龙嘴下有无珠子，虎尾一长一短等)，成功后会有闪光。反复找出所有不同之处即可拿到镜子。

【问】第8话如何过版？

【答】第8话要在3天以内拿到国会议员的罪证——在高级宾馆的密码箱内。在宾馆见过议员后到国会馆遇到一青年侦探，再到火车站与青年会面，他去帮你调查；接着与左边的人交谈得到一组密码(全是错的)。到电话机处取得一道具，再去歌舞街一扇关着的门上调查得一道具；回宾馆在餐厅口得到蛇，与厨师交谈得知议员的两个保镖在这里吃饭。与保镖谈话得知议员外出，遂去其房间调查但一无所获。第二天一早去火车站见青年请他调查另一件事，然后可随便去哪里。第三天一早再去火车站见过青年，中午去宾馆用蛇吓跑秘书，调查议员房间仍无所获。下楼四处交谈便会在某一地方得到另一组密码，回房间便可得到罪证，并与议员决斗，战胜后完成第8话。

《病毒》

【问】对第2个头目时只有9发子弹、一招"式礼"，请问如何取胜？

【答】此游戏中的头目当受伤至一定程度时就会改变弱点，只要对准弱点攻击就可事半功倍。以下向你提供各头目依次变化的弱点：

① BLUE METAL:右胸，右肩，头部

② LUNA:人的头部，鱼的嘴部，鱼头顶的鳍

③ RED CLAW:右胸(会逃走)

④ JILL:头部，喉部，手中的圣经

⑤ RED CLAW:右胸，头部，右手银色部分

⑥ ZAHINELL:胸部，头部，右肩上的眼睛

如嫌子弹不够可打电话4622，会有意想不到的效果。

《D之食卓》

【问】第2张碟中拿到剑后，插进一层门的洞后断掉，以下应怎样继续游戏？

【答】剑断掉后门已开，上楼从望远镜中看到射手座是绿色，水瓶座是蓝色。然后来到水池旁射手座塑像前按下绿开关，水瓶座塑像前按下蓝开关，之后水池中的水退去。在有木箱的房间取得手枪，打碎花玻璃……以后就靠你了，注意有两种结局。

《敦煌传奇》

【问】如何才能正确拨动八角算盘？

【答】注意老者的提示"眼见为假，身向为真"，正确数字如下：

3115

1114

7112

《ENEMY ZERO》

【问】当接通电梯电源，上二楼后枪被怪物打掉，无路可走如何是好？

【答】出电梯后迅速向左跑，到尽头一扇紧闭的大门前，按上键和C键会发现上方有通风口，之后劳拉会向上爬脱险。

【问】在第三张盘上，劳拉要打开6楼动力室POWERROOM，机箱前有四个按钮，每输入一次一至四位数号码后便开始转动，但电源并不能开启，请问到哪里寻找该密码或提示呢？

【答】首先B1的STORE ROOM找到奄奄一息的戴维，在屋中箱子上取到一张写有密码的纸条（上半张）。调查戴维可得到一块芯片。去5层(FO5)乔治的房间在电脑前使用芯片，随后一只怪物袭击劳拉被乔治解救。劳拉跟他走出房间，并在两道门之间的地上捡到一把钥匙。去七层船长房间里的X光机前使用钥匙，看完结果后乔治出现并纠缠劳拉。跑回5层戴维的房间后，乔治跟来，一只怪物将其杀害后被劳拉用枪消灭。调查两次乔治的尸体得到一张磁盘和写有密码的纸条(下半张)，此时方可去6层动力室输入180、270、0、135打开电源。

《格兰蒂亚》

【问】在サルト遗迹地下2层，用精灵石开启石门后，进入暗道，来到一个可旋转的大厅，如何与莱迪(リエテ)见面？

【答】进入暗道中有两条路可走。如选右面一条，在入口处调查一下，进入旋转大厅后在中心位置调查两次就可以找到通往幻影之间的通路。如选左边一条，在入口处调查两下，旋转大厅中间再调查一次，也可以找到通路的门。走到尽头可见到一扇有图案的门，靠精灵石打开进入后，中心石台上的光球会将杰斯汀吸进去，最终见到莱迪。

《光明力量Ⅲ王都的巨神》

【问】游戏中有一种戒指，装备上后攻击力会上升，但同时遭到诅咒，请问诅咒对角色有何影响？

【答】此类道具装备后不能自由取下，只有到教堂找神父花钱才能取下。装备后在非战斗状态不会有什么影响，但在战斗时会随机出现以下状况：不能攻击敌人，只可得1个经验值；攻击敌人后自己损失HP。

《光明力量Ⅲ冰壁之邪神宫》

【问】打至邪神宫的巨大怪物(可能是最终 boss),用了几乎所有兵力对它进行围攻。可是打了半天其 HP 依然是末知数,我方攻击后也末获经验值。军师的提示我看不懂,所以向各位大侠请教此仗如何打。另外在蘑菇状飞行物下方的魔杖,是否只有神子古拉斯亚的那招"MP 全消费"才能对付?

【答】对付关底 BOSS——暗黑邪神,必须先让光之神子用光明之杖直接向其物理攻击一次,打破邪神的结界,之后攻击才能令其损失 HP。宫中被吊缚的少女,可以在消灭蓝衣女魔法师后的第一个回合内,用光之神子的祝福魔法将其解救,成为一名相当有用的 NPC。该魔杖即负力量之杖,可用光之神子的光之魔法将其消灭,同时中军所面对的蓝衣步兵 BOSS 也将不会攻击主角的军队。

《光明力量Ⅲ·受狙神子》

【问】在第 6 章阻止战车前进的那一仗如何才能胜利过关?

【答】在这一仗中队伍被分为两队,其中只有一队能进入战车内部与 BOSS 决斗,但这一队开始只有一个人,战斗力是绝对不够的。所以在战斗中应用主角的逃跑魔法回到教堂,出教堂后直达贮藏库即上一场战斗的地点。一直向下向前走在右边有个小门,进入后是与《王都巨神》中一样的演练场,然后一层一层通过,等进入第 7 层时,守此层的是与战车中巨斧怪物一样的敌人。在众人围攻消耗其 HP 后让队伍中的魔物使(战前在酒场加入队伍)实施最后一击,可将敌人收归己用(收其他几层的也可,但第 7 层的敌人最强),多收几名再进入战车一战便拥有足够的战力了。另外在第 8 层击败 BOSS 后会得到主角的圣剑及魔法师的终极魔法。

《光之继承者——精灵王纪传》

【问】努尔王子得到水、火、绿三大精灵后,进入西北文明遗迹,从洞口跳下后,为何找遍各处不见第四个精灵?如何走法?

【答】按照顺序应该找的是"音之精灵"。在神殿最下一层把两棵绿色植物打掉会出现两个铁球,用铁球砸碎所有石柱可找到一把钥匙。开里间门进入后会看见一个大铁球,此时把"森之精灵"召唤出来吞掉大铁球,再利用机器人把所有灯点燃,然后在其中一间在树干和草的屋子里,在听到钟声响过三下之内将所有草木用魔杖打掉(魔杖使用方法:前、后、前、B),便可来到有三个开关的地方,按"右左右、左右左、左右右"的顺序将开关各搬动三次,便可与沙丘战士决斗,胜利后就可得到"音之精灵"了。

【问】取得 6 个精灵后应去何方?

【答】取得最后的风之精灵后应回到水之神殿,找到一个小石头开关,用破坏之剑开动右边的运输器,跳到上面。用暗之精灵消灭几个怪物,进入下方的房间,再召出风之精灵,利用它到达左方的位置。一直走可找到一个深渊,跳下去经过一段迷宫可找到通往下层的木门。在下层便能找到决战的魔人塔了。

《极度恐惧》

【问】请问玩到主角的伙伴在小鲨鱼号里被怪物杀死后要做什么关键事情?

【答】同伴死后,要到 CCD AREA 与其他人会合,但必经之路被锁。故先到 2F 药品室找到"药品 A",再到研究室从墙上白衣中找到 JUNK KEY。前往 JUNK AREA 的作业员室,调查电脑,再察看照片,再到 B2 的药品处理室找到"药品 B"。回研究室中制造破除机关的物品杀虫剂,按药品 A10g、药品 B25g 的剂量配置。

【问】打死第 1 个 BOSS 并关闭导弹发射系统,警报响起,在限定时间内要逃离潜艇,按原路返回出口被封,请问如何逃脱?

【答】打死 BOSS 后,马上从通风口逃向鱼雷发射仓就可以脱险。注意 SEA FOX 此时已翻转,鱼雷发射仓的方向在上面而非下面。

《骨头先生》

【问】"冰湖"一关跳至最后两块不动的浮冰处,不管用何种方式跳跃都无法过关,望能人援手。

【答】让骨头先生滑到靠左边的一块不动的浮冰处,原地跳一下(这时这块冰向前走),然后迅速跳到另一块不动的浮冰处(这时这块冰也向前走),再向前跳回靠左边的一块,这样骨头先生靠两块浮冰向前,跳到安全地带,补充好能量,迎接最后两块不动的浮冰的考验(同上),向前找到漂动的浮冰顺利过关。

《光明圣柜》

【问】取得三神器后如何进入魔法塔?另外可成为伙间的妖精有多少,妖精升级有什么用?

【答】塔前上下左右中各有一块石板。首先让主角站在右方石板上,倒着走过中央石板(如果走对会有音效响起,以下同)。再让主角站在左下方右侧对塔用→B 走过左方石板,然后让主角站在右上角,面向居中的石板,右侧对塔用←B 走过右方石板。最后正对塔走过上方石板即可进入。妖精共五种,每种十个,分藏于各处。同种妖精越多其攻击力越高。使用方法:五种妖精分别对应上下左右中出现的敌人,战斗前用 L、R 选择妖精,按 C 键可令其先于主角攻敌,战胜后会追加金钱和经验值。

【问】在アボリッソの森洋馆中怎样找到秘道?如何开启 2F 书房中的书架?

【答】在洋馆中分蓝门和红门,有的要用钥匙打开,有的则要加速撞击将门撞飞。秘道是由别的地方进入,在一具棺木中的一扇红色圆门。开启 2F 书房中的书架要先取得一个神像头上的"圣水",然后在一间闹鬼的房间里(有箱子、书、椅子在空中飘浮)使用"圣水"让物体不再移动,取到书后去书房开启书架。

【问】由天空魔法塔回到地面后应到何处去?デザイア矿山中挡路的大石如何移开?结果怎样打开?

【答】可利用传送点回到王宫与国王谈话。在矿山通道让主角使用インフエルノ破除大石,打开结界。

【问】在东の墓中将四件水晶神器放入石像后,画面震了一下后下面如何进行?

【答】应去三楼,用加速跑穿过打不开的门。最后的石门应先踩一下开关,然后进入转盘,按住→及 B 键向右移动。通过石门后可得到水晶の水がめ,回二楼利用它把水池注满。最后去四楼,用水浇已经枯死的植物。

《黑暗救世主》

【问】希望知道如何在毕朗之前到达船长室。

【答】要在毕朗之前到达船长室限制时间是三分钟,这要求玩家对路线比较熟悉、动作较快,最好一路奔跑。另外也可找些窍门,如

从窗口进入书房时可利用空中转角直接跳到书架上，无需下地绕一大圈；在一个拨动墙头开关开门的大房间内可直接跳上铁架再跃上墙头拨开关，不必走麻烦路。但最主要的还是要看玩家的熟练度。

《幻想家》

【问】经过老人家后院时见到一个大火车头，不知如何进行下去？
【答】首先踢火车，之后会被火车顶出来。与老人对话后他会给你一把钳子，去长了刺的塔上用钳子由青至黄的顺序全部拔掉，然后再对火车使用黄金色的刺，它会把你带入地底世界。

《魂斗罗》

【问】进入第3关，当跳至一艘小船上后该如何行走才能见到BOSS?
【答】走到船头将船发动以后，进入上方水域，此时屏幕上会出现一个类似"龙珠雷达"的东西，指引你消灭几个大机器人，然后跳上中央的一个石台，再向前即可见到BOSS。

《街》

【问】在第2张盘雨宫桂马的最后一小时，他突然脑海中浮现出放炸弹的人的影像，此时游戏要求输入此人的姓名的平假名，请问该输入哪些字母？
【答】输入あめきうけいま即可。

《空想科学世界》

【问】在离开卡萨布兰卡时，得到"水色之信"后该去哪里？
【答】应去叛军基地里斯本。基地入口十分隐秘，需先与城中酒吧待者对话，并要一杯"深紫色之泪"，倒在信上便会出现进入基地方法，即在酒吧收银机前按X键。进叛军基地后拿到假ID卡后便可进入第一研究所。

《龙之力量》

【问】全国统一后，星龙八战士聚齐，龙人兵团不断袭来，如何解除封印，与最后的邪恶势力交战？
【答】全国统一后，分别在森之神殿、岬之神殿、雪之神殿取得太阳之腕轮、月之杖和星之宝刀，星龙八战士一起到左上方的ブラツドリイ城便可与最后的邪神交战。

《龙之力量Ⅱ》

【问】如何才能打败最后一位君主（地图北方蓝旗所在城市）统一大陆？
【答】令主角带师团到幻影之塔，打败那里的敌人。等待内政，内政之后令主角打到大圣堂，会出现最后一位君主与主角对话并归顺。内政之后大陆便统一了。但真正的故事才刚刚开始，剩下的留给大家自己研究吧。

《梦幻模拟战Ⅲ》

【问】隐藏版面?4关如何进入？
【答】要进入?4关，首先必须说得芙蕾娅(フレア)公主。她的友好度达到11以上可由主角在31关说得，如友好度达不够，建议用选关秘技反复玩第7关，只要接近公主不攻击就可使友好度+1。在34关要装备圣剑，先用埃马林库去说得魔帅的妻子法娜，再去说得魔帅阿鲁迪缪拉，但不会成功；主角用圣剑将其消灭可进35关。再选关回到34关即可用此法再次说得(由法娜和埃马林库说得)，最后选"乐胜だつた"即可进入?4关。此战中敌人最强，但秘技加身的"天敌战士"们无所畏惧。

《梦幻模拟战Ⅳ》

【问】如何选关？共有多少分支剧情和隐藏版面？
【答】在读取记录的画面对准前三个选项中的任意一个，顺序按L、Y、→、R、R、A即可选关。

分支有三条：

A. 要求：剧情17，战前选择"赞成同盟"。若结盟值在95以下会自动回答"反对同盟"，此时丝法蒂娜和安祖莉娜的友好度在109以上时会前往A，否则自动进入C路线。剧情20，战后剧情部分选"その女魔术士を信じる"。

B. 要求：尽可能全灭敌人以提高结盟值，在剧情20战后选择"そ前を信じるよ"，在荷西鲁引诱你成为同伴时选"停滞はいけない"，若结盟值112以上可自动回答，104以下会自动回答"この世界に满足している"前往A。

C. 要求：剧情12战前回答安祖莉娜"どぅしてそれを"，发生迷之森林事件。剧情13－15间战斗时，让安祖莉娜与艾美莉进行超过一次的直接战斗。

隐藏版面有4个(第1次游戏时)：

A. ラリオハ温泉记行～汤气の向こぅに
① 第6关主角移至(横44，纵7)，确认有温泉。
② 马库雷靠近5格以内，回答提问选是。
③ 让其他角色接近5格内，说得他们。
④ 全员生存过关可进入。

B. ぅみにんジム，ただ今生徒募集中！
① 第9关马库雷移至(横27，纵11)得免费招待券。
② 第10关20回合，马库雷移至(横49，纵50)进入地下迷宫，老太婆说"またすぃこ"表示可通过。
③ 战斗结束马库雷生存，选"行つてみる"可进入。

C. 战ぇ！村人！
①第14关确认(横7，纵39)的奇异装置。
②打倒兰方特得到水晶之键，并命打倒兰方特的队员移至(横7，纵39)处使用之。
③战斗结束可进入。

D. 超时空放浪ヘイン
① 23A上方左右两个魔法阵中间的开关，先按任何一个开关，再去另一魔法阵，可发现需重物压上去方能按下开关。
②用非圣剑的武器打倒卡奥斯，令其在魔法阵中复活，卡奥斯的重量会开启开关。
③战斗结后可进入。

《魔兽争霸Ⅱ》

【问】选兽方打至第9关时，消灭完所有敌人为何还是不能过关？
【答】应在人类的TYR海湾口的小岛上建一个城堡（城堡的等级应开发到最高）和一个造船厂就可过关。

《魔法骑士》

【问】在生命之树上摘了最后一片叶子后该何去何从?为何打通火山后仍不见火魔神?三位主角的第三种魔法如何修得?

【答】摘了最后一片叶子后回到镇上交给医院二楼的护士，剧情发展至さざめきの森时回来取药。火山口颜色变幻的圆盘是地点转换器，踩上去可找到去火魔神处路。主角的第三种魔法光是在火山中学会，风于サガ－ト城中找到镜子学会，海则于迷宫中找到镜子学会。

《女王之冕》

【问】关于美人鱼的情节结束后如何发展以下情节？如何使用小魔女、剑士、独眼海盗？

【答】美人鱼的情节过后，回到商人之街，先去空屋再同道具店门前的女子对话，回空之屋发现屋内多了一位商人の长，与其对话即可发展新的情节。其他人物要在女王通关后方能使用。

《三国志孔明传》

【问】如何玩出真正的结局?

【答】必须满足在”五丈原之战”前主要人物无退却，及在较少回合内便解决对手的条件，那样在”葫芦谷之战”后会进入另一个”五丈原之战”，孔明可不死。打好以后各关即可看到孔明兴复汉室的完美结局。

另:孔明可谋反！条件是街亭之战中马谡战败，孔明与之对话出现杀与不杀的选择，选不杀。到四章二幕的祁山之战后，司马懿派人造谣，刘禅召孔明回师。马谡请求孔明造反，先同意即可。

《少年兵团》

【问】玩出最佳结局需要满足什么条件?

【答】玩出最佳结局——即成为国家骑士团的条件如下:

フエンリル王国

① 951年2月在宿屋中ルイ－ザ提问时回答“はい”

②在独立中队救援任务中，战斗终了后グスタフ未被击退

③在宝石夺取任务中，海贼宝石由自军夺回

④在佣兵团击退任务出发前(敌人为葬送佣兵团)，クリステイナ4世提问时回答“はい”

ゼクセン公国

①与フエンリル王国①相同

②在敌砦攻略中，敌佣兵团的秘宝由自军夺回

③在占领兵粮库的任务中，战斗终了时マンフリ－ト王子未被击退

④在占领兵粮库的任务结束后テレジア提问时回答“いいえ”

エスタニア共和国

①与フエンリル王国①相同

②在驻屯军击退任务结束时ビアンカ未被击退

③在佣兵团击退任务出发前(敌人为血烟佣兵团)，アルベルト提问时回答“はい”

④在救助村人的任务结束时村人中队必须存在

神圣ラ－ナ帝国

①与フエンリル王国①相同

②在防卫战突破中，战斗终了后ミカエル未被击退

③在骑士团击破任务中，大司教イグナテイウス由自军击退

④在骑士团击破任务中，战斗终了后マルガレ　テ提问时回答“はい”グランリ－ル王国

①与フエンリル王国①相同

②在进攻军击退任务中，战斗时レオナルド由自军击退

③在进攻军击退任务结束后ウエイン提问时回答“いいえ”

④在宝剑夺还任务中，宝剑必须由自军取得

マイラルド王国

①与フエンリル王国①相同

②在援军合流阻止任务中，必须消灭所有敌人

③在撤退兵追击任务中必须消灭所有的撤退兵

④在任务终了后エセルバルド提问时回答“はい”

以上条件前提是长期在一个国家接受任务并胜利完成每个任务(如果总是飘游不定则会出现众叛亲离的坏结局)，主人公对该国的贡献值(友好度)会不断上升，当贡献值高于150以后就会成为王国骑士。如果拒绝成为王国骑士并能完成每一个任务，则可完成另一种结局——“大陆最强的孤高的佣兵团”。

《神秘岛》

【问】在码头石像中取得密码40.67.47,不知怎样输入显像仪中?

【答】把“手指”移到写着这三个密码的地方的左上角，有一个不太明显的小圆点，按下去后会出现两个数字，把40.67.47这三个密码的任一个输入进去，便可在显像仪中看到相应的图案。其实刚开始时真正的密码是09。

【问】来到齿轮世界该怎么办?

【答】进入齿轮世界后，在那间水上别墅的内部，进王座左、右侧的暗门，各有一张书页，一张红色一张蓝色。选择其中一张，以后各世界内要拿相同颜色的书页，并交给相应书中的人。暗门很不明显，细看会发现王座旁边象影子似的一条缝，点一下即可进入。

在钟楼的岸边，将钟调至二时四十分后进入钟楼，输入2、2、1。最后去码头的大齿轮入，走进齿轮的房间。

《生物危机》

【问】女警官到地下B3时，在一个动力室中有一台电脑，应输入什么字母才能启动?拾到一个铁环有何用处?途中找到3张CD有何用处?

【答】打开电脑后，应在Login中输入JOHN，在PASSWORD中输入ADA，然后分别在PASSWORD中输入MOLE，这样便可打开B2和B3的门了。所说的铁环乃幻灯胶带，可去B2的放映室中，利用幻灯机观看一些关于umbrella公司的资料。途中得到的3张MOCD盘，应分别去B3右侧大门第二个房间、B3的停尸房及B3的工厂，在屋内桌上的MO碟机器上各自使用，可得到PASSCODE1－3。在打败TYRANT后，可去有三个密码锁的门前利用PASSCODE打开房门，救出男主人公克里斯。

《SONIC R》

【问】如何才能得齐所有隐藏人物?

【答】在每场比赛当中集齐五枚SONIC金币并取得前三名，便会出现以下人物:

RESORT ISLAND:MACHA SONIC

RADICAL CITY:MECHA TAILS

REGAL RUIN:EGG ROBO

REACTIVE FACTORY:MECHA KNUCKIES

如果在以上四条赛道都取得第一名，就会出现隐藏赛道 RE-DIANT EMERALD，在这条赛道上再取得第一便可使用隐藏人物 Dr. ROBOTNIK。

在前四条赛道中可以进入一些秘道并在其中取得宝石，集齐所有宝石之后便可使用另一隐藏人物 SUPER SONIC。进入秘道方法如下：

RESORT ISLAND:取得 50 个金环门才会开

RADICAL CITY:①地点在右面不远处，有一地洞，取得 20 个金环才会开②另一个门需要 50 个金环才能开

REGAL RUIN:①在起点不远处左面，要 50 个金环才能开②通过一斜坡后的右面，需 20 个金环才能开

REACTIVE FACTORY:①在大回旋之后，需 50 个金环②在一处空中有一电子仪器，写有"GO"字样，左前方有一小路，沿路即到，需 50 个金环。

《天外魔境第四默示录》

【问】雷神在控制卫星的基地击败 DR. M 制作的机器大统领后，进入死神战车内部，请问怎样进一个有大心脏的房间并关上控制台开关，使战车停下？

【答】走进死神战车内部，上楼梯后顺着右侧履带下底，经过几秒读盘后走到右边履带。由于战车未关闭，爬不上去；细心些可见右边肋骨边缘有一个控制台，掌握方向后可顺势从骨边滑下去。继续战斗吧!

《仙窟活龙大战·混乱之种》

【问】第 6 个故事"封印之门"最后一个情节如何才能完成？第 8 个故事"土功之怪"怎样完成第一个情节？

【答】"封印之门"最后一个情节需完成游戏一次，即将所有 13 个故事全部至少完成 1 回，进入"新规"再打一遍本故事。具体流程如下：进入"封印之门"——与"伊邪那岐"相会，此时选择第 2 项进入战斗，必须战败——ケブレス侵入，摆平他——进入第二封印之门——ENDING5。

第 8 个故事"土功之怪"第一个情节流程如下：首先在 20 回合内要得到 10000 能量——王苍幻侵入——雷汉侵入，胜利后选"污いそへ"一项——与大僧正对话选"何故，この门にへ"一项——ENDING1。

《心跳纪念品》

【问】如何看到藤崎诗织告白的结尾？

【答】第一年尽量升高各项数值，加入与藤崎诗织相同的学部，可以不与任何人约会，当然放学路上也不要与任何人一同回家。至于藤崎诗织，到了一定的时候她自然会约你一同回家，那时候就一定要同意。其他人的炸弹千万不要爆。第二年，尽量与藤崎诗织一人约会并一同回家，其他人则拒绝，而且尽量让各项数值提高到 150 以上，个别数值如根性、语文等可以提高到 200 以上，这些事即使到第三年也要努力去做。第三年，尽量降低其他人的好感度，当然只与诗织一人约会，特别是在 97 年 12 月以后到 98 年 3 月；其他女孩即使有炸弹也无所谓，结束时一定会出现满意的答案。这个方法对其他女孩均通用(馆林见晴除外)，只是个别数值需达到 200 点左右的有不同。

体调 50 以上，文系 130 以上，理系 130 以上，艺术 130 以上，运动 130 以上，杂学 120 以上，容姿 130 以上，根性 100 以上，压力(ストレス)30 以下；选择将来出路：一流大学或一流企业。如此可使诗织达到面红程度，保持至毕业即可。

【问】隐藏女孩如何找到？

【答】隐藏的女孩共有两人，一个是伊集院，另一个便是神秘的馆林见晴。

要找出伊集院，首先在第一年要尽量多给她打电话。第二年至少应有三个情节发生，第一次在学校与之相撞，无意中发现她像是女的；第二次是好雄告知伊集院被绑架，遂去营救，然后……第三次是在修学旅行时，一定要拒绝其他女孩的邀请，这时伊集院出现。同行时遇猛兽，作战后使伊集院的信赖度大增。第三年要做的便是不让其他女孩对你产生好感。于是结尾时，在传说树下伊集院身着女装出现了。

想找出馆林见晴较简单，三年内不令其他女孩产生好感（另一说法是惹怒所有人，显示一个炸弹），之后馆林见晴便出现在传说树下，她就是"谜之女"。

《亚鲁巴战记外传》

【问】到北方历史之墓场中消灭洞中叛军后，来到ゴート城，国王让帕克去マイヤント镇借空中飞船，应怎样走才能到达？

【答】有两种方法可到达マイヤント镇：①在ゴート城中道具店内买一道具，使和后可瞬间到达以前曾经去过的マイヤント镇。②在移动后使用少女露(キヤロル)的咒文也可到达该镇。

《异形三部曲》

【问】3－3 关中暗道在什么地方，怎样过？有何秘技？

【答】此关开始后沿左侧道路行走，可见到两个机关，开动机关并消灭敌人，可见酸性毒液池中还有一个机关。跳下开动机关后转身狂奔。见到岔道便向右拐可进入一个隐蔽山洞，如此可继续游戏。(动作要快，否则山洞会重新关闭。如不走此暗道，此关会因完成度不够而无法通过。

《银河之星》

【问】进入村北的マイトの塔中，有四种符号：星星、月亮、太阳、地球，请问如何才能到塔顶找到西多？

【答】只须按此间屋墙上给出的图案的顺序依次走人四门即可往下进行。

《月花雾幻谭》(SS)

【问】《凶兆篇》中，用怀表与钟表店老板换一瓶液体后，下面如何继续？

【答】那瓶液体是油，拿到后去旅店调查一下楼梯，见到女主人后去墓地，使用玫瑰可遇到一老者。然后去墓地旁小屋，见到女主角的鬼魂，出门后从水罐中得到风车房的钥匙，接下来的冒险请你自己去探索吧。

【问】第二枚 CD《崩溃篇》中，在分别救出医生、花店母子、钟表店老板和酒店女人后，得到四把钥匙放飞四只蝴蝶，下面如何继续？

【答】放出四只蝴蝶后，有声音提醒你去三时之塔旁的审判之塔，在塔内四只蝴蝶铺了一座通往月之塔的天桥。在月之塔顶哥顿面前使用斧子三次就可以看到结局了。

《真女神转生～灵魂黑客》

【问】请问 LV81 猛将マサカド以及 LV83 英雄コウテイ（黄帝）如何才能合体出现？

【答】猛将マサカド：新月时 LV 80 以上造魔 + 威灵ハチマン (LV76)。英雄コウテイ：任意时 LV80 以上造魔 + 地母神セイオウボ(LV81)。

PS游戏

《阿兰多拉》

【问】打到去墓场送花的情节，在东边的洞中如何破解谜题？

【答】在ラア的墓中选进右边的门，调查石碑见到幽灵后回到大房间，按从左至右第 3、2、4、1、5 个石碑的顺序调查，成功后回右边房间调查石碑，会有 5 个幽灵帮助打开下方道路。

《超魔神英雄传》

【问】在第 5 层山界要与关底头目玩 1－9 的动物扑克游戏，请问如何取胜？

【答】这个猜牌游戏中，亚惠会选出 3 张，玩家有 9 次机会来猜出 3 张牌的号数和位置。第 1 行日文说明玩家猜中的张数，第 2 行是猜对数字但位置猜错的张数。例如答案为 3－4－5 而玩家答 3－6－7 时，提示为 1－0；玩家答 3－5－7 则提示为 1－1；玩家答 3－5－4 则提示为 1－2。

《大航海时代 2》

【问】在南美，约翰·法雷尔打败女海盗卡特琳娜并得知里斯本酒店的女招待被女海盗绑架后，应该如何进行下去？

【答】先替告诉你女招待被绑架消息的商人找回妹妹。在里斯本探听到他妹妹在巴士拉，回伊斯坦布尔告诉商人。经历一段冒险后，可以找到马沙华港，打听到一些情报。再到日本长崎，将神父恩里克留下。回里斯本后可收到神父的信，赶往长崎，神父告诉你女招待在南美。去南美的一个小港口可以救出女招待。

《恶魔城之月下夜想曲》

【问】在“室内侧壁”那里应如何跳过第二段桥或是去什么地方？

【答】通过崖侧外壁到达时计塔先不要急于向前，在时计塔下面有一发动机，攻击其下方推杆使其运作，便可在以前无法进人的“牢笼电梯”中取得魔导器，可以变身为狼，利用加速跑通过（前提是取得飞翔石）。或者取得飞翔石后去斗技场（大钟上方）拿到魔导器，回藏书库利用二段跳到达一铁门前，变成雾通过，取到蝙蝠变身之书，随后就可飞过时计塔。

《浮游岛传纪》

【问】进入风精灵的遗迹后，石碑两侧各有三个魔法阵，如何通过？

【答】按绿、深蓝、浅蓝、红、黄的顺序可通过魔法阵见到 BOSS。

《魂之利刃》

【问】黄星京的究极武器如何取得(其余 79 种武器已找齐)？

【答】在最终战击败最终 BOSS 后，马上存盘，之后去距离最终战场最近的一处战场战斗，胜利后便可取得“含光”。注意必须一次成功，如失败则须立即 RESET 读取进度。

所有人的究极武器入手方法是相同的。取得其余 7 把兵器后，再到除最终战场外的战场去战斗，并故意战败；回到地图画面后，若角色摆出一个失败姿势，则说明已遇上究极武器。只要到与这个战场相连的战场去战斗，获胜即可得到究极武器。

《浪客剑心·十勇士阴谋篇》

【问】冒险队伍到达灵山后，为何每次到山顶的屋子里都无人，故事如何进展下去？

【答】到灵山顶屋中右上角的门前发现打不开，到左上角的房间，调查其左下角的灯光处，会发现一间密室，可以得到开门的钥匙，开了门就可以继续游戏了。

《蓝·水之传奇》

【问】第 3 章后期有一石像挡路，地上有 8 个颜色各异的宝石，把宝石放在石像手上，多次试验都不成功，请问解决方法。

【答】此处要辨别地上 8 粒宝石哪一粒最重(其余 7 粒一样)，但只能利用石像的手做天平称两次。第一，每边放 3 粒，在台上按键后，如一边重则将重的这堆里拿出两粒再称一次，重量相同则剩下的宝石即为最重；重量不同则最重的宝石也一目了然。第二，如开始时两堆宝石一样重的话，比较一下剩下的两粒即可。最后将最重的宝石放在石像额上，通道出现。

《命运传说》

【问】主角来到国境之街ジエノス，南北门都有士兵把守出不去，请问如何得到通行证？

【答】由主角スタ－ノ到宿屋 2 层与老者交谈，后分别与南门路人、南门右上方的诘女所内士兵交谈后，返回宿屋见老者即可得到通行证。

【问】乘船来到大陆下方冰原地带的スノ－フリア港后，北面冰川入口处被一巨石堵住，请问如何通过？

【答】出城后向西走，进入一树林可见到ウッドロウ被士兵围攻，救出他后回宿屋休息。他加入队伍后来到冰川入口，将他送给主角的戒指ソ－サフリ－ンク装备上，按□键即可。

【问】打败大司祭后，神之眼再次失踪，然后来到只有一个村和一个上次去打海盗 BOSS 的城的岛上，这里应该怎样走？怎样到达地下洞窟？

【答】这个村便是主角的家乡克莱斯塔（クレスタ）。当主角得知神之眼再次失踪，便与菲利亚（フイリア）一起来到岛右下方的新施塔特（ノイシユタシト），然后与船长交谈便可来到首都达利尔谢德（首都ダリルシエイド）。与王宫卫士交谈后得知要找齐伙伴才能进王宫。于是主角来到海德堡王宫（ハイデルベルグ王宫）找到伍德洛（ウッドロウ）（建议乘船到达下方的都市——位于冰雪大陆的右下方，然后步行可到位于冰雪大陆与平原交界地区的海德堡王宫）。再到达利鲁休多（ダリルシェイド）东面的克莱斯塔找

到在孤儿院工作的鲁蒂。找齐伙伴后返回达利尔谢德王宫与国王交谈，之后去海格家调查（就是以前赠送世界地图的仙境之王社社长），在小书房内发现一本标有天秤座・Ⅳ（ライブラ・Ⅳ）的书，阅读后再与大厅中的人交谈（只有一个人说的话与其他人不同）。返回王宫见过国王后，便可去码头乘船去北方小岛的秘密工厂（即地下洞窟）。

【问】最后在空中都市戴克罗夫特（ダイクロフト）中一传送点，将众人分别传送到一黑暗房间的各小屋中，聚齐之后再走仍被传送回来，不知如何通过？

【答】被传送回来后，如果在来的路上找到デリスエブレム的碎片4块，再一次通过时就能把魔法阵解除。如果来时没找到碎片就在被传送回后走一次回头路，大概走回3个传送点，走下楼梯再上旁边的楼梯，经传送进入房间就能拿到4块碎片。

《凝望骑士》

【问】隐藏人物今井由香怎样才能登场？

【答】"马术"15以上，26年8月1日参加"非常召集"，即可遇到今井由香配音的公主，与之约会（小心选项）；8月19日赴与之约定的约会（要一直等）；生日时受邀请（对其提问选最短的答案）。

《R? MJ神秘医院》

【问】第2张碟后半部分，在火车上遇到那个蓝色液态人时如何才能取胜？

【答】先用火车车厢捡到的手枪将液态人打下去，当其再度回到车上时，用医院中得到的预防制剂（インフルンサ）给它注射即可顺利过关。

《SD GENERATION》

【问】第17话，由于敌人用地图兵器将我方格纳库周围的炮台打掉，无论用什么方法都不能比敌人快一步到达格纳库，而且我军也不能先一步打下敌方的格纳库，请问应如何过关？

【答】方法有二，第一：玩家至少有4支部队，一支在主基地旁展开，将基地围住。其余3支在基地四周展开，左边第二个MAP中的我军应向主基地集结，以逸待劳。第二：如果有自信可全力出击。敌方夏亚会直冲阿姆罗而来，可以等他来送死。注意敌人地图兵器（太阳炮），一旦进入射程便死路一条，可由上方向其进攻。至于开始时我军基地周围4个炮台被毁是强制情节，无法挽救。

《生物危机》

【问】那柄坏的霰弹枪如何取得（男性篇）？

【答】在小部屋中遇到幸存的女孩瑞贝卡后，带上以前在另一间仓库得到的一包药粉继续前进，在一间有植物的房间中用药粉将水池中的植物消灭掉，之后在墙壁上取得铠形钥匙，这样便可打开小部屋旁那个房间并取得坏霰弹枪。

【问】在有乌鸦的画廊中，所有画正确排列顺序是什么？

【答】在有乌鸦的画廊中，所有画下面按钮应按如下顺序按下：

①生まれたばかりの赤ちヤんの绘だ
②すとない子どもの绘だ
③え气を少年の绘だ
④たくましい青年がモデルの绘だ
⑤かれた中年の男性の绘だ
⑥气の强そうなお年寄りの绘だ
⑦メメッセーヅガ记れている…

当按完上述所有画下面按钮后，第7幅画会松动，调查可得有星星标记的六角形徽章。

PC版顺序以下：

① NEWBORN BABY
② INFANT
③ LIVELY BOY
④ YOUNG MAN
⑤ A TIRED MIDDLE-AGED MAN
⑥ A BOLD-LOOKING OLD MAN

最后是画廊尽头的《葬礼》。

【问】获"最后之书"上下两册后，书中的"狼之硬币"和"鹫之硬币"如何得到？

【答】获最后之书后，对其使用"调查"指令，调整高度，使书的书页部分面对自己，然后按手柄的□键，书便会打开，其中夹着所需的硬币。

《生物危机2振动版》

【问】请问EXTREME BATTLE的第3关应该怎样过？

【答】EXTREME BATTLE的第3关过关条件是找到4枚特别炸弹。由于炸弹是随机放置，并不是每次游戏时均在同一位置，以本人经验看，4枚炸弹在下列地点中的4处：钟楼内大齿轮处，警署局长室，警署监狱内，警署新闻发布室内，警署S.T.A.R.S房间内，警署警员宿舍内，警署车库门口房间内。

《WILD ARMS》

【问】最后一关BOSS在何处？マルドヴーク的矿区中，怎样在鉴定之眼处使赤色之瞳发出肯定的蓝色目光？

【答】矿区中有6个宝箱，但每次只可开启一个。开启后取得神器经过鉴定之眼，若不是蓝色目光便将其放回，换一个宝箱开启直至成功。然后传送回去，向下出门往左走到头，进门将三个神器分别放上三个石柱，大门即开，迎战BOSS吧！

【问】主船乘船从 コ－トヤイム村出发前往堕落的圣域，当登陆后穿过一处山洞时，在堕落的圣域前方有一浅滩阻挡不能通过，该怎样进行？

【答】由コ－トヤイム乘船向西，上一片大陆后向南，过一座桥有一处三面环山一面树林的空白地，那里是忘れられを废屋，屋内桌上放着声纹登录，利用它在浅滩处召唤出机器人便可。

【问】攻略上讲在港街得到两把钥匙后进入南面新的传送点；其中一把在武器商身后的宝箱中，请问另一钥匙在何处？

【答】另一钥匙在新传送点内大殿左侧瀑布后的密室中，打开宝箱即得。

【问】进入散步的庭园后经两次传送来到一处奇怪的走廊，左端小屋里有两个宝箱但被障碍所隔；右端传送点只能把人传送到开始进庭园的地方，如何往下进行？

【答】走廊背景有一排窗户，有一个与众不同的可以进入。继续前行来到另一走廊，左端有一条竖直过道。过道中有左右两个岔道，尽头是死路，而过道尽头为一个有宝箱的房间。打开宝箱离开后

再次进入调查空宝箱，刚才的岔道尽头便会出现一个开关，接下来便可以比较顺利地完成散步的庭园了。

【问】幽灵船中被木箱围住的三个宝箱如何取？亚人世界圣森之家内有一高台上的宝箱如何取？

【答】幽灵船上的宝箱可不必去拿，幽灵船消失后，那些宝物会被冲回岸边。亚人世界圣森之家的宝箱需要你仔细绕那片森林，在树林的遮掩下有隐藏的道路，看你直感如何了。

《武藏传》

【问】第 4 章在巨大风扇下面地道中取得 1 个齿轮后，往下如何进行？怎样取走剩下 3 个齿轮？

【答】取前在城里问明情况，得知齿轮的形状，按图索骥就可以了(右边第 2 个)，剩 3 个齿轮无须再取。回城把它交给执事工ユツケル，缆车修好便可坐缆车到达双子山的山顶。

《新机械人大战》

【问】第 32 话天使的升天，消灭完所有敌人为何还是不能过关？

【答】首先把 4 个能量柱爆破掉，然后消灭全部敌人就能过关了。

《新模拟公园》

【问】我的公园已经建好一年半，全部收入来源为食品、门票，乘车额却一直为 0，如何才能使之有收入？开发出的过山车轨道应如何架设？

【答】游戏设施修好后会让你指定入口和出口，最好指定为原位置，然后用围栏从入口开始绕设施围上一段后，人们便会顺围栏排队娱乐。过山车轨道应是封闭的，即开口要和结尾接合。

《妖精战士 II》

【问】在ミルマーナ如何进入军本部？此时游戏应如何进行？

【答】在アジャール城中酒场内，让サニア与右上方持吸尘器戴眼镜的男人对话，情节便会继续发展。大地图上新出现"海底油田"，飞到其上空被炮火击退，再回アジャール酒场对话，出城可发现版图上出现"ニエンの森"，进入探到列车炮基地，随后便又是数场战斗了。

注意游戏中有时是需要特定角色去与 NPC 对话的，L2R2 键可切换人物。如遇到情节无法进行的情况，四处游逛频繁对话不一定能解决问题，还要记住经常换人。此外フォーレス的マサーケレアの洞窟(只能让魔兽进入)打到一半死机的情况属于"正常"，不影响游戏进程。

《异度装甲》

【问】第 2 张盘中，主角等人来到一个洞中，用机甲推开一块大石进入石后的房间，房中有 3 个柱子和 3 个洞，请问怎样把情节继续下去？

【答】先调查墙上的文字，一共有 4 处。再调查左边的柱子，这时会落下一块大石。利用这块大石可跳上中间的柱子。站在这根柱子上，不按任何方向跳一下，又要落下一块大石。然后从右边墙文字处开始，向下走 4 步，再向左走 10 步，就会落下第三块大石(如未成功，可走了之后，贴着墙慢慢围着房间绕，直到一处走不动，再调查即可)。最后将三块大石分别推入洞中，再出门，就可踏着倒塌的岩石，跳到对面去。

《银河公主传说　由奈～最终版》

【问】到达第 4 章ヒツリソ星球，需要解除封印，其中地上有 5 幅图画，请问怎样让 8 位主角对号入座？

【答】上图站左丞相，下图站右丞相，左图站白香，右图站由奈，其余 4 人站中间即可。

《宇宙骑警》

【问】玩到拆除一个包中炸弹时，四个螺丝怎么也拆不下来，一拆就炸(游戏提示为左上、右下、左下、右上，但仍然失败)，请告知具体步骤。

【答】炸弹右上方有指示灯，红色表示危险，绿色表示安全。药方如下：

先祈祷，再沐浴，战战兢兢拿改锥；
红灯停，绿灯拧，轻轻松松成专家。

《真人快打——绝对零度》

【问】击败第 2 关 BOSS 后他会转起一阵大旋风，请问这时候怎么办？

【答】击败 BOSS 后让主角走到最右边(注意别掉下去)，当 BOSS 卷起旋风时向右跑(控制好时间，也不要掉下去)，只要坚持一会儿 BOSS 即会自爆。

《钟楼惊魂・幽灵之首》

【问】当主角优(翔)救了鹰野弥生后到别墅的阳台上，发现其尸体，一旦调查便进入 L 结局；而除此之外其它房间内没有什么可发现的，请问如何才能跳过 L 结局？

【答】出现这种情况就只有重新玩了。主要原因是在取得寝室之键后，将护身符带在身上进入寝室时，优遭到千夏袭击而丢失钥匙。重新玩时应将护身符放在别处，再以优的身份进入寝室，当优将千夏推倒时，弥生安全逃离，在离开寝室后立即用钥匙将门反锁，这样就不会进入唯一结局的死胡同。

还需注意的是必须要调查 2 楼的武士像，否则第 3 章又会出现唯一结局的情况。最好每到新的一章都保存一个本章开头的进度，以防不测。

《最终幻想VII》

【问】鹰形魔光炉处的小战略游戏如何进行？

【答】第 2 张盘中克劳德魔光中毒后，此处有一场情节必需的战役。只守不攻是无法取胜的，因为敌人源源不断。注意战场下方有一红色的线，只要攻过红线敌 BOSS 便出现，战胜后可找到召唤魔石。战役开始前配置我方兵力时不必过多，在各路口设一台落石机，再派一些步兵进攻即可。占领一个区域后便在路口设落石机，将上面原有的撤掉，一步步逼向红线(这场战役落败也无妨，BOSS 同样出现)。

【问】如何令ユフィ加入？

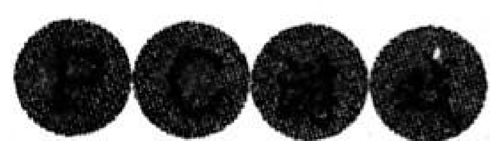
【答】在ウータイ附近的森林中可以遇到她，战败她后与之对话，回答 5 个问题全部正确，ユフイ便会加入。正确答案是 2.1.2.1.2，千万不要忙着去旁边 SAVE，否则她会偷钱跑掉。离ウータイ越近，森林中遇到她的机会越多。

【问】如何令ヴィンセント加入？

【答】在男主角的故乡卡姆街(カ－ムの町)的教堂中,先到左下角的屋中阅读宝条博士的信，可找到四个提示，利用提示找到藏于教堂中的四组密码,分别为右36,左10,右59,右97,然后去二楼的金库在20秒内迅速输入四组密码，便可打开金库与一怪物作战，击败它后可取得地下室的钥匙和一召唤魔石，利用地下室钥匙打开地下室门，可找到睡于棺材中的ヴィンセニト，当主角离开时他会加入队伍。

【问】艾丽丝(エアリス)在独自离开主角去往古代种之都后,主角需穿过眠之森林去古代种之都，通过眠之森林的必需道具是一种埋在地下的宝物ルナハ－プ,如何找到?

【答】在眠之森林前的小村ボ－ンビレッジ可挖掘到。挖掘方法是多花些钱雇用一些工人安放炸药，爆破后工人们目光盯着的方向即是ルナハ－プ的所在，到工人们目光交汇的场所探索，第二天便可在村头的宝箱中找到ルナハ－プ。



《大地传说黑暗王座》(PC)

【问】碧屋墟矿坑第一层有一门中门无法打开，第二层无钥匙开锁,请问如何是好?

【答】走到最西南角处,见东墙上有一圆形开关,将开关转下,脚下地板会自动开启,将你送入二层的最西南角。钥匙在东面右数第一个转换处南面壁龛中取得。取钥匙时要注意取走后东面一岔路上机关会开启，要将钥匙扔到对面，将机关关闭后再过去捡方可保平安。

关于门中门，进入第一道门后请随手关门，有礼貌的人才能进入第二道门。二层的钥匙有好几把,如是指五号矿坑钥匙,记得有一处瓦斯味极浓吗？用火球术点燃可炸出通道，剩下自己找吧。

【问】骨塔一楼左边中间的门如何开启？巴兰卡祭坛何物可祭？二楼一条长长的通道并排有4个按钮，不知何用？三楼左上方的门无法开启，且在两块活动地板旁有一门，按开关后现一狮头道：“你有没有足够的信心？”请问如何是好?

【答】三楼左上方的门需用在一楼中下方洁娜密室的壁龛中找到的棕灰色钥匙开启。

一楼左边中间的门必须用在三楼上方靠左得到的象牙钥匙才能打开。从此门进入地下室,在地下室找到坩埚。此后再回三层即可打开那道有狮头的门。之后去依薇市买得或向莎蒂要得（前提是先前救过罗拉）大地粉末。回骨塔，将坩埚置于巴兰卡祭坛上，将大地粉末连同以前得到的泥水、蜂蜜和血红石一起放进坩埚内,不消一时即可得到解药。

【问】在向龙怪要国王的解药时,它向我索要“贡品”，但试遍了手边的每件东西都不行，请各位指点迷津。

【答】龙怪索要的“贡品”可在瑞尔寇洞穴2层找到。可以是青玉通道中的镶钻匕首，也可以是玛瑙通道中的银制脚杯，就看你选哪一个了。

【问】预言师所说的四味药方如何取得？怎样到达白石塔内？女巫做的红色栅栏如何打开?

【答】四味药如下：杀死一只没有后代的生物——化石兽的心，可在碧屋墟矿坑第4层杀化石兽得到。找到敌人的甜蜜——蜂蜜，在上欧宾森林的蜂巢中用路上所得的瓶子装之。取自无尽深渊的药材——泥沼水，可在葛罗卡的泥潭中用瓶子装得。把母亲的心研成粉末——大地粉末，可前往依薇市向莎蒂索取（最好是在瑞尔寇洞穴二层的虫囊室中救出罗拉，这样莎蒂会将大地粉末相赠)。

白石塔在依薇森林中，是取得炼药坩埚、炼制万灵仙丹的重要场所。塔内有不少鬼怪,可用费仑方块除之。

红色栅栏是女巫设下的结界,使用3次费仑方块即解决。

《大地传说Ⅱ·命运守护神》

【问】游戏进行到修兰森林西南部迷宫中,需从裂缝跳下去到猫人遗迹,但为何每次跳下去均摔死,变成巨人也不行?

【答】裂缝中有一系列由高到低的丘峰(peak)。玩家所要做的就是从裂缝边缘的圆木尽头开始向可跳至的同当前高度最接近的丘峰逐个跳跃,直至裂缝底部。细心耐心＋L/S大法,就不难成功。

在修兰森林的洞穴中，一定要从修道院院长那里拿一只长笛,在裂缝前使用会升起一个平台,便可安全到达谷底。

【问】在湖蓝丛林的修道院中,我进入了一处名叫“黑暗之塔”的地方,最后碰到一个不断召唤鬼魂的魔球,不知如何对它下手?塔中还有一些只能通过小铁窗才能看到的地方,请问如何进入?

【答】过关有“出逃”和“消灭魔球”两种方法。后者将升级玩家的武力和法力。

出逃：在魔球出现的大厅查看自动地图可发现南面墙上一扇窗户后隐约有一开口。推拉或拖拽一板条箱至此窗下,打开箱子,用火花(Spark)魔法激爆其中水晶,可在窗上炸开一洞，跳出此洞便回到Huline丛林。

消灭黑暗魔球:黑暗的对立面就是光明。玩家要不断重复“出逃”法中的动作,直到炸开大部分被封住的窗户。随着越来越多的明媚阳光射入这黑暗凄惨的大厅，黑暗魔球将在悲鸣声中化为乌有。为争取时间,玩家必须在进入大厅前,从隔壁房间拖出足够多的板条箱放至大厅入口处。

本关有许多可从小铁窗看到的密室。其中藏有各种不错的道具和武器。在开始处的一间密室可用通过小窗激爆箱中水晶的方法在墙壁炸洞进入。要打开本关中部一间密室的房门，需用闪电魔法通过小窗点亮灯盏，并将对面墙上的裂缝炸成大洞。据说绕行一处书架数圈可打开另一密室。本关还有不少密室（有些是密室套着密室)进入方法未知,需众玩家共同探索。

【问】过了湖蓝村,来到海弗山洞,打死了蓝色蜘蛛,看到小女孩的尸骨后需找到莎拉，但只能听到她的哭声却找不到人。洞窟北面的小房间有几根石柱挡住,不知如何通过,请高手指点。

【答】还记得片头动画中袭击小女孩的蜘蛛吗？如果打死的是那个样子的蜘蛛并调查了小女孩的尸骨，那应该听到一声“轰隆”的声音，在墙壁上仔细寻找会发现一个小小的入口，大多为走到入口时自动导入才对。如果无法通过，可能是洞中的蜘蛛没有全部被消灭的缘故。

【问】我在墓地中用钥匙打开一个碑，出现一个地下室，把三个不同颜色的珠子放入盘中，与一鬼对话后，得到一个不知何用的物体。攻略上说应该找尸体,我咋找也找不到,请大虾们帮帮我。

【答】“鬼”为古代德拉考得巫师的灵魂，要用神奇护套与他交流，

他身上有你所需的银叶子。他给你的是用来装骨灰的罐子。出墓地，穿过废墟北边的河流。在一间屋的2楼发现一条秘道，顺 秘道来到河边，过桥沿河一直走，在尽头右边的屋子里即可找到巫师的尸体。把它搬到旁边的祭坛火化后，装入骨灰罐中。

《地下城守护者》

【问】第7关攻下人类基地时，紫色军基地却是封闭着的，而自己也没有DESTORY WALLS魔法，无法过关。重新再打时，以最快速度让己方IMP到紫色军基地挖墙，也无法进入，请问如何才能进入紫色军基地？

【答】一个办法是将其围墙全部探明，然后练兵静待敌人破墙而出，此时调集自己的精锐人马将敌歼灭即获胜。

《DIABLO—地狱火》

【问】打败DIABLO后为何无法玩以后的8层内容？那些附有魔法的石头有什么用？

【答】那附加的8层地宫是分为两个4层座落在村庄周围的，在15级以上时与农夫对话可得到一枚炸弹，去桥头那个比较恶心的东西那里炸开它，便可进入前4层。在第4层会找到一个卷轴，上来后把它放到墓地里，通往后4层的门便敞开了。那些附有魔法的石头用法大致与魔法卷轴类似，还可用它来设置地雷。

【问】在墓穴中有一平台，上有一堆钱，却写着"0 GOLD"，当我放任何一件物品在上面后会有提示，但是不知有何用。在墓穴中可找到三片纸张残片，会自动拼合，阅读后有三段话，有何用请指教。

【答】墓穴中平台称为"世界的联系"，为物品传送点，作用十分巨大。当不同SINGLE PLAYER在自己的征战中得到不同的宝物，此时可利用本杂志以前曾介绍过的方法将宝物进行复制，然后将复制品放在平台上，SAVE GAME后开始NEW GAME，选用其他SINGLE PLAYER来到平台处，可见到平台上正放着那个复制品。也就是说只要有一人得到一个宝物，其余SINGLE PLAYER皆可分享。对于想成为超级SINGLE PLAYER的玩家，此法不可不知。

墓穴中三片残片拼合的纸上的三段话，大意如下：墓穴的BOSS(Na-kaul)在一圈城墙内，门前有三本魔法书及一个拉杆(LEVER)，不要去拉拉杆放出Na-kaul而要去读那三本书；只要读对顺序Na-kaul的魔力将被减低，而且不用拉拉杆即可见个其放出。根据笔者的经验，读书的顺序为：

① In Spiritu Sanctum

② Praedictum Otium

③ Efficio Obitusut Inimicus

当然如果你的SINGLE PLAYER级别已经很高，大可不必理会什么顺序，只需将Na-kaul放出KILL掉即可。笔者做过测试，使用吟游诗人(BARD)：级别46，盔甲520，破坏力366-640，三防全满MAX。拉拉杆将Na-kaul放出，六剑将其化作一滩污水；读书将其放出则三剑割其首级。这就是两种方法的区别吧。

《第11小时》

【问】在游戏开始后，我已经把大厅里的国际象棋和一层书房内的摆书谜题破解了，可在二层卧室内的数字题（在床边，像收款机一样 的东西，上面写着162 00，下面有16个数字按钮）却怎么也解不开，是否将其减至零？

【答】通过按键让收银机上左右数字相等，便可解开这道谜题。当按下一数字键后，收银机左边数字减去该数值，右边数字则加上该数值。规则是按键顺序要上下一致，如按上排第3键，则必须再按下排第3键。显然最终应使收银机左右两边同为81。这里提供 一种解法：按上排左起第3键"1"，再按下边的"10"；按上排左起第4键"25"，再按下边的"25"；按上排右起第1键"10"，再按下排的"10"。

如果不明白谜题的规则，可以查看游戏中笔记本电脑中的HELP选项，而且还可以让它来帮你解题。

《凡尔赛之宫廷疑云》

【问】游戏开始自国王的寝室出发至巴萨诺前厅后，除了第一接待室中有一门可通往储物室，另有一门可通往小阁楼外，其它门无法打开。再回到前厅，国王寝室门前守卫禁止我入内，应该如何发展以后情节，望赐教。

【答】从储物室窗帘后的壁柜中可找到剪刀和一本小册子。回到第一接待室与布伦先生谈话领得任务。回到巴萨诺前厅，从壁炉左边的一个门进入一间屋子，用剪刀打开椅子后的箱子，将得到的白纸在烛头上烤一下，会出现一些字迹。至此便可以与守卫对话而进入国王寝室了。

【问】进入第3幕后，只能在"金星大厅"、"战争大厅"、"火星大厅"和室外场地等处活动，在拿到炭笔、纸、撞球杆后又去珍宝室，可门卫不让我进。找到"邦田先生"，他拒绝给我写书面允许的凭据。请问怎样找到线索继续下去？

【答】从月神大厅的小门出去，在大使楼梯下与一瑞士守卫交谈，得到一把钥匙。用它打开阿波罗大厅宝座右下方的暗门，进入后在一乐谱架上找到一张奇怪的乐谱。向前走碰到王室音乐总监吕利。把乐谱交给他，与之交谈后，两次到大使楼梯向拉辛询问歌词的字节，并两次返回火星厅将答案告诉吕利，于是可得到一张破译后的乐谱，凭它就可以换得邦田先生的亲笔证明了。

《风云之天下会》

【问】在寒山派打败上忍头目后，无法离开，不知如何去寻剑，望赐教。

【答】让步惊云走到右下角树的左侧，看上去步惊云与那棵树同高，然后向左下方走（按住右键不要动），等3到5秒左右即可切换到下一画面。这是本游戏中一个BUG，虽然是支线情节，但得不到那把很酷的"百鬼鸣"实在让人不甘心；不过好在可以解决（耐心多试几次定能成功）。出去以后再返回雪岭，在悬崖边上见到一个红色箱子，用金钥匙打开箱子可得游戏中最强符咒——帝释天神咒50张。接下来便可按攻略去南安镇的不夜舫，乘船去拜剑山庄。

《福尔摩斯探案·玫瑰纹身》

【问】福尔摩斯把哈格罗夫为哈里伯顿爵士夫人拍摄的照片给裁缝看后，回到贝克街221B，发现了小维吉尔，与他交谈并给了两次糖，但小维吉尔仍不理不睬，游戏无法进行下去，请各位大侠拔刀相助。

【答】这种情况本人也遇到过，可能是一个BUG。记住回来后与小维吉尔对话并给了一次糖后，千万别再给，去旁边的售货店与店主交谈，会发现新出现一句"小维吉尔怎么了？"对话后再给他一次糖便可继续。希望你在给糖前有SAVE。

《横扫千军》

【问】CORE 种族第 10 关应如何通过？

【答】CORE 种族第 10 关的任务是建造运输舰并使其通过 Gautlet。这一关敌人在许多交通要道上布置了大量炮台，我军海上以发展战列舰为主。消灭敌人后，让建好的运输舰通过地图北部的 Gautlet 海峡任务即告完成。

《绝地众神之诅咒》

【问】取得"黑珍珠"的那盘水下棋局如何过关？

【答】棋局的规则类似跳棋，把一边的棋子全部移至另一边即可取胜。绿色棋子只可移动 1 次，黄色棋子则有 2 次机会。游戏有两种开局方法，可选黄色棋子更多的开局。

《绝地任务》

【问】在舰桥主战术控制台执行海波电子系统第二步时，要求输入启动密码，输入 180 后即退出，请问如何进行下去？

【答】输入 180 后，将战机载入并启动，在 1 号 3 号控制室重复这些程序，完成后走到控制台前，将药剂注入体内，最后将头盔连接在战术控制台，整个系统开始启动。

《绝地风暴之交叉火力》

【问】幸存者中一关，刚开始时只有一名工程师，向东走发现一建筑物，后有援军。击毁该建筑物后，为何还是无法到达下方高地？请问如何通过本关？

【答】将鼠标移向地图的最左下角，你会发现一辆基地车。将其展开后发展，同时保护好上面的工程师。将敌人消灭后，会有一架飞机飞来，用飞机将其接回右下角即可过关。

《凯兰迪亚传奇 I》

【问】魔法师达西姆要的羽毛怎样得到？坐在树下的那个疯老头说的话是何用意？那几块宝石与祭坛有什么关系？

【答】从疯老头的话中得到提示，在森林中，找到胡桃、松果、橡子三种坚果，来到枯树处扔进树洞里可得回复魔法。去森林中受伤小鸟处，治好小鸟可得羽毛。将代表四个季节的太阳石、钻石、橄榄石、红宝石依次放在祭坛上（请先存档），正确的话宝石标志变亮，可得金笛，有了它便能进巨蛇岩穴了。

【问】在神殿得到银玫瑰，但为何在银祭坛得不到护身符？

【答】将银玫瑰放到银祭坛上，同时放上弹珠即可。

【问】如果过海到皇城？

【答】先在天使森林入口拾得苹果，然后再去左边瀑布下摘到蓝莓，回珊西亚房间将蓝莓、蓝水晶（或蓝宝石）放入锅内配成蓝药水。穿过地道来到另一半天使森林，在可见到皇城的海滩摘朵兰花，在房间用石榴石、兰花配成红药水（最好装两瓶）。带着蓝、红药水在另一半天使森林下方石碑处，变出紫色的缩小药，使用它去空地的小家伙住的树洞里，用吃过的虫苹果换回皇家圣杯。再去房间用郁金香、黄玉（或翡翠）配成黄药水，带红、黄药水在石碑处变出桔色"神药"，在海岸喝下即可飞到皇城（必须带上火海之钥匙、圣杯、兰花）。

《凯兰迪亚传奇 II》

【问】进入耗子洞后如何处理骷髅头？

【答】把家中找到的蓝莓喂给洞下方和树上左边的萤火虫，记下七只萤火虫闪光的顺序，按照它按骷髅的七颗牙齿。

《凯兰迪亚传奇 III 玛尔寇的复仇》

【问】如何召唤威廉的亡灵？怎样找到召灵师？如何与不知说哪国语言的小孩交谈？玩具兵有何用途？

【答】将威廉国王的照片和三明治交给 Voice of Reason，所有人被召集到 Fishcream 大厅；把照片放人玻璃柜中即可唤出亡灵。召灵师可以说就是你自己。小孩的话听不懂没关系，只要把性格指针调到 Nice 便可用皮球、士兵、木马中的一个与他交换鳗鱼三明治。玩具兵可以拿来与小孩换三明治，或摘取祭拜凯萨琳王妃的鲜花。

【问】在凯兰迪亚时如何伪装自己？有什么条件才能离开凯兰迪亚去猫岛？在第四期中说的威廉国王的照片在哪里？VOICE OF REASON 指什么？在玛尔寇家旁边的三明治店有什么用？

【答】使用带钩的绳子（弯曲的铁钉加绳子）在港口右下方水中钓得鳗鱼，找到哑剧演员，在他背对画面时把鳗鱼塞进他的衣服里。跟着他来到浴室，把水温调到红色底端后可从窗口拿到"小丑的衣服"。威廉国王的照片就在玛尔寇家的床下。玛尔寇家旁边的三明治店当然是做三明治的啦，用芝麻引诱松鼠，再用带钩的绑着绳子的橡实将其催眠，再放到三明治店中弄醒它就搞定。VOICE OF REASON 即"真理之声"，玛尔寇家对面房子里的奇怪雕像，在结尾让威廉国王显灵时有用。

离开凯兰迪亚的方法很多，A. 用布莱恩的旧鞋和松鼠由玩具制造机造成皮球，带 3 个球给马戏团的狗耍上一招，再捎上 3 个三明治，OK，出航！B. 伪装后带 3 个三明治给马戏团的狗即可。C. 先用芝麻加鳗鱼做成"肥沃种子"，伪装后进入珊西亚的屋子，把肥沃种子放在灯台下再浇水，之后趁混乱时将木马投入炼药炉中，并获得飞马药水，最后在飞马降落场服下就可以远走高飞了。此外还可以伪装后乘地窖中的飞毯前往达尔家中询问去猫岛的咒语或时空转移的线索。

《盟军敢死队》

【问】在第三关中，间谍(spy)已偷到德军制服(enemy uniform)，并已进入 southern gamp 杀掉了能杀掉的德军士兵，但怎么也不能把电网的电源关掉(shut down power to the electric fence)，游戏无法进行下去，万分着急，求助。

【答】敌营中有座亮着红灯的小屋（配电房），间谍此时不要进屋，沿小屋面向玩家的墙壁仔细搜索。当光标找到正确电闸位置时变为手柄形状，拉下电闸即可（注意不要与开门混淆）。

《魔法门 VI 天堂之令》

【问】如何完成铁拳城堡"营救少女于危难之际"的任务？我已找遍了银舵前哨（包括密室），后又在银湾镇的银舵总部遇见幽灵，嘱咐我帮他救回女儿，但终究无法完成。铁拳城堡的羊鸣教神庙里的中间四扇门应满足何种条件方能打开？美妙钟琴是否即在其

中？“第三只眼”应在何处找到？有何提示？

【答】在银舵前哨，进入后一直走到大厅，刚进大厅右手第一个门进入后一直走到尽头，啊？！其实不是死路，那堵墙是可打开的。进去后干掉敌人，按下开关，立即走回门口，右边会出现阶梯，走到头即可找到少女。银舵前哨里也有幽灵的女儿，只需打开你看得见的门(在营救少女的路上)。

羊鸣教神庙里的中间四扇门按北、东、南、西的顺序敲就可以打开，美妙钟琴不在里面，只有浴室钥匙和一群敌人。美妙钟琴在大厅左上方密室里。

“第三只眼”必须在完成六大议会任务、四个记忆水晶任务后，唤醒神使，得到提示后去铁拳城堡见尼古拉王子，他会让你找“第三只眼”，去附近井中搜查即可找到。

《魔日传说》

【问】到龙宫得到“镇海神弓”后怎样出海回到岸上？

【答】据我所知拿到“镇海神弓”以后，来到龙宫大殿向龙王要了一颗返愿珠，然后出了龙宫，来到一块大圆石处后就会到达冥界，而不是回到岸上。

《魔神战记Ⅱ》(PC)

【问】在神匠村如何找到村北的梦幻谷入口？

【答】神匠村东北方的洞窟就是梦幻谷入口。洞中有自动传送装置，一走错就会被传送回洞口，正确的路线只有一条。一进洞往右走，遇岔道向下进第2层。一直向右可进入第3层。一直往左遇岔道选下面的路可进入第4层。从左面往下去的岔道一直走可进入第5层。一直往上走进入第6层。沿路直走遇岔道向右拐进入第7层。再往右走可遇到匠神克里斯提，他会指导你如何将游戏进行下去。

【问】打火龙一关，装冷冻液的神奇瓶子怎样找到？怎样才能打败火龙？瀑布里的财宝如何得到？

【答】在打败独眼巨人后，村长送给主角苏比特酒。普力滋姆村有位叫雷德的退休海盗头子，给他酒喝后从“醉歌”中得知进入瀑布洞窟的方法。去玛姆村外瀑布按北西东南的顺序调查4根石柱，进入后即可找到神圣水(装冷冻液的神奇瓶子)，有了它再配合水系魔法便可轻松战胜火龙。

【问】主角们如何到达黑暗大陆隆萨克？

【答】主角应先在瑟络易大陆和欧毕尔大陆上，按故事情节四处旅行，最后来到费加罗帝国，从凯休尔手中得到天工神斧，回绿世界救出精灵女王，再由精灵女王和那德王一起施法将主角们传送到黑暗大陆。

《粘土世界》

【问】主角在一个破玻璃瓶中被激光射中变小后进了窗户边的一个小门，来到一个有很多塑像的地方，这里需变大。按坐轨道车时看到的药品配置量配出的药品，喝后并不变大，不知是为什么？

【答】药水配比是随机的，每次进入游戏均不同。还有请注意药水颜色，不要随便记个顺序，坐轨道车所见与雕像房中的摆放顺序是相反的。这两处的瓶子有两个刻度，共分三格，每按一次是半格，要看准了记下；而窗口处与Bobby房中也是三格，但每按一次是一格，注意区别。

【问】在打到紫门小屋要过一段走道去寻找两盘卡带和一部幻灯机时，在走道上有一道老鼠吃奶酪的谜题，请问怎样解决？

【答】老鼠吃奶酪的谜题很简单，老鼠鼻子灵敏，能嗅出奶酪的位置，所以鼠头所指方向永远是正确洞口的位置。当走过了正确洞口，老鼠停下来时头会向后转。我想若了解了这一点，不出两分钟便可解出谜题。

《沙拉那之剑》

【问】主角和雪拉来到一个满是僵尸的地方，破除了王座边密室的镜子得到一个薰香，此后应该如何?宝库旁的魔法火焰应怎样熄灭?

【答】来到骷髅头处拉动它，在隐藏的抽屉中找到卷轴。主角念起卷轴上的字，先前在图书馆找到的黑皮书上便会出现魔法咒语。此后主角便可施展上面的魔法，进行后面的剧情了。至于魔法火焰，只要将玫瑰调料、月桂树叶(城外西边一棵树上摘到)、槲寄生(布朗多小屋旁的橡树上得到)这3种物品，与一瓶酸酒(酒窖内取得)混在一起，泼在魔法火焰上即可使其熄灭。

【问】主角等人进入神殿，身陷藏宝密室的铁笼中，请问如何出去?

【答】被铁笼罩住后，布朗多说如果拿到墙边的长矛就能撬开铁笼，于是与主角一起将铁笼一边抬高，让基卡钻出。基卡碰到权力之盔被击倒，权力之盔滚入了一个地上出现的暗道。主角与布朗多将铁笼移至密道入口上方，将绳子绑在笼子的横杆上并让它垂到密道内，便可滑下去了。

【问】在铁克思使用黑神器后，推倒了门旁的两座雕像。顺着通道一直走，最后遭到变形人的攻击。每次打他总死而复活，于是使用精灵石打败了他，但还是复活；戴威欧有伤不能再用精灵石，请问变形人怎么才能击败?

【答】非常遗憾，现在已无计可施，只有牺牲戴威欧，让他最后一次使用精灵石，与变形人一起升天了……不过戴威欧会变成一块王权石。请做好心理准备，以后还有几位要牺牲，可别太伤心了。

《少女魔法师Ⅱ》

【问】怎样才能找到“极乐鸟的羽毛”?

【答】先回家找蓝慕，到家后看到门上的纸条，立即赶到“冰之城”询问极乐鸟的事情。蓝慕说极乐鸟其实就在家的附近，但回家后怎么找也不见。到广场探听得知猎人知道，赶去市场找猎人。猎人说可以用弓箭射杀，但最好选2。回家见到怀兹，怀兹要求 学习“风之曲魔法”。找到材料后去赏星塔向米斯蒂学魔法。再回家后使用“风之曲魔法”便可得到“极乐鸟的羽毛”。

《神秘岛Ⅱ——星空断层》

【问】在那个有一片湖水的山谷中，乘潜艇来到圆锥建筑中，拉动了绳子可为什么不能坐上吊椅升上去呢?

【答】首先要到此岛的传送点(大金球)附近的控制台中，坐电梯升到顶端，然后拉一根操纵杆，再向下看就可见到圆锥建筑地部合拢，然后到圆锥建筑上拉绳子使吊椅降下，坐上去再拉一下绳子就行了。

【问】若进入金色圆球，打开传送之书却无法传送，书上是一片漆黑，请问该怎么办?

【答】若不完成在各岛的剧情想提前进入元凶的老巢是不行的；另外也有可能是盘有毛病，请重试。

《双子星传奇Ⅱ》

【问】第3幕大阴谋里，我凭借天气巫师的信和卡洛克的指引，在WHITE LEAF DESERT ISLAND上找到了闪电之戒INCANDESCENT PEARL；也在天气巫师父亲处拿到金字塔形钥匙打开了暗门。可在密室里为什么就是没法拿到SENDELL'S BALL呢？

【答】天气巫师家中墙角有一锅翻滚的"汤"，在这儿使用闪电之戒就可学到闪电魔法RING OF LIGHTING，然后进入下水道密室，在里面使用刚学到的这一魔法就可劈开那个大球，得到SENDELL'S BALL。

【问】在通往泽里奇地心的海上平台，打败大个子怪物后，乘电梯到地底世界，却发现两个出口都有激光把门，请问如何通过？

【答】出电梯后可见房间左侧的矮墙后有一名工程师和一名士兵，他们身后的墙上有一开关。回到电梯旁，站在踏板的最高点向开关方向扔魔球（由于是盲角，应多试几次），魔球经矮墙反弹会击中开关。此时激光消失，消灭士兵即可通过。

【问】在ZEELIGH星，BALADINO让主角去找高能燃料，找到并交给他后，为什么他不去改造喷气背囊？

【答】BALADINO说改造喷气背囊需要一点时间，这时先不要急，去码头边的酒馆"休息一下"；干掉几个大力水手，得到钥匙，进经理室与RICK交谈，之后地图上出现山上ROCKT下榻的IMPERIAL HOTEL的箭头。出了酒馆便收到BALADINO的传呼，喷气背囊已改造完成。

《太阁立志传2》

【问】如何习得上杉谦信所会的特殊战术？一些隐藏特技如武田家的甲州流骑马阵能否习得？怎样把本愿寺城筑成大阪城？

【答】如果想习得特殊战术，需要先学会所有阵形、拥有特殊战术的人加入你的人事集团或在附属国内、且各项能力值都很高，然后通过面会、赠物和询问战斗心得可习得；但要有耐心，会特殊战术的人不会一下子教你，做到家老并有自己的城后较易成功。要学甲州流骑马阵，马术须为顶尖。

要把本愿寺城筑成大阪城，条件是秀吉要成为大名后可亲自下令"筑城"将本愿寺城作为居城。此工程耗资50000贯，需要60天。若城市防御力没有达到上限，筑城指令不能实施。

《特警雄鹰》

【问】第9个MISSION中，任务简报要求将装有BOMB的列车车头摧毁，以停止列车的行动。但每当我将TRACTOR摧毁后就引至整列车爆炸，MISSION FAILED！WHY?

【答】要摧毁车头必须先排除炸弹。任务一开始，赶到列车出发的仓库旁，在有两根柱子的地方暂作躲避，不要与敌机纠缠，保存生命值。列车驶出后，用跟踪导弹摧毁列车上的火炮。记住只发3颗，第4颗会毁掉整个列车。干掉火炮后，与列车保持相同的速度，贴着车头飞一会，听到"炸弹已拆除"，马上按雷达上的红色指针将炸弹投到郊外安全区；反复三次，再在列车到达隧道前摧毁车头，任务完成。本关难度不小，多试几次吧。

《天龙八部之六脉神剑》

【问】第2关大理城街上，为买十八学士花筹钱。到城外的山谷遇到3个山贼，解决掉两个喽罗但那个会气功的头目怎么也打不死，请问有什么办法？

【答】那个会气功的头目每次发招的动作都很大，趁他招式的空隙踹他一脚后赶紧向下闪开，重复数次并不断使用S－L大法就可以干掉他了。

《X档案》(PC)

【问】密码Shiloh输入后却无法接通，请问是何原因？

【答】密码无误，但用户名Craig和Willmore中间应有一空格。

《侠客英雄传Ⅲ》

【问】第一次从铁山岛回来，不知江海镇城楼上哪个地方能找到天门剑？

【答】进入城楼，从后面的楼梯爬上城门，在上来的这一行从左至右第一个窗口下可找到（城墙将剑全部挡住，但细心一些应该没问题）。

《星际争霸》

【问】星族(人族)的摩托上的地雷布完后怎样补充。望各位高手救我于水火。

【答】根我们所知，Terran的机动战车（即您所说的摩托）的蜘蛛地雷是无法补充的。每辆机动战车拥有3枚地雷，每个地雷具有高达125的杀伤力，而且具有自动搜寻的能力，一发就足以轰掉一队步兵。这已经相当不错了，你还想无限补充？那其他的防御兵力和堡垒干什么用呢？另外Protess军团中的那种巨型机械蠕虫的炮弹是可以制造的，每枚$15，杀伤力100，每个单位最多携带5枚（开发科技以后似乎可以增加到10枚），效果可与蜘蛛地雷匹敌。至于救您于水火，我们提供以下策略（就Terran而言）：(1)注意陆战队的力量，他们防护太弱但攻击力的性价比很高，拆屋速度奇快。(2)军团应以步行机械人为主，坦克虽然很酷，但实际上不实用，也不易指挥。(3)别造太多机动战车，他们除了地雷值得利用外几乎一无是处。(4)堡垒中驻扎适当配比的步兵兵种加上隐形战机组成的防线将令敌人痛苦不堪。(5)实在不行就采用核弹加Yamato炮战术，百战百胜。(6)还不行？用秘技吧，或者别再拿它烦自己了。希望我们的回答对您有所帮助。

《野兽与乡巴佬》

【问】在第30关时，在地图右下方找到一僵尸墓地，前面还有一个祭坛。这时收到一封信，上面说"能够控制魔鬼的钥匙就静静放在火焰中间，在夜色中，您必须为此牺牲一个勇士"。小弟不才，百思不得其解。还有墓地旁有一个被墙围起的庙不知如何进入，请各位高手赐教。

【答】魔法师使用雷击使祭坛中央起火，再用一名战士走上祭坛烧死（须在夜色中完成）。此时会出现魔鬼，可操纵魔鬼击垮庙周围的墙，魔法师进庙后就转移到一村庄……

《倚天屠龙记》

【问】小张无忌在百花谷救治武林中人，需用活鱼，请问如何取得茶馆掌柜身边的鱼叉？

【答】茶馆门口的柱子上有绳子，用绳子对准鱼叉使用即可"借"

得。

【问】张无忌和常遇春到蝴蝶谷求医，进入蝴蝶谷后碰到一座断桥，如何才能过桥求医？

【答】回到酒店，从掌柜处买酒喝下，得知使醉倒的樵夫醒酒的方法。两次把从水井中打来的水泼在樵夫身上这酒鬼才醒，请他修桥，不肯；买酒送他，这才答应。回蝴蝶谷见樵夫在修桥，出来后再进入就可过桥求医了。

《银河飞将Ⅳ》

【问】第5张CD的一个任务中，开始时可选择是攻击敌人运输船队还是护送特种兵Dekker登陆敌方的指挥中心，结束任务后指挥官会发来新的任务，大意是要瘫痪一艘携带有最高机密的运输舰，而Sosa也会发来一些对话并有两个选择，然后是飞到有两架隐形战斗机护航的运输舰。我把护航敌机消灭后又把运输舰上的炮塔全部摧毁，同时也把运输舰全部打红（雷达屏幕上），可是停在附近的特种兵所乘的登陆舰纹丝不动，以致任务无法完成。而打爆运输舰则整个游戏因失败而结束。我该怎么办？

【答】问题的关键是"瘫痪"敌舰。Sosa来电的意思是已经把新的导航资料传到你的机载电脑中，同时问你是否希望接收她所截获的敌方所用的敌我识别资料。如果同意接收，你就可以伪装成敌方战机接近运输舰队并在适当时机开火。当消灭护航敌机及运输舰炮塔后，把运输舰打到差不多快爆炸时（雷达上显示它变红了），按［H］键切换成Leech Gun，用此炮对运输舰持续开火，一会儿雷达上它变成了灰色，瘫痪成功！特种兵Dekker所乘登陆舰即向它驶来。注意，接着会有两架敌隐形Dragon式战机出现，消灭它们后整个任务胜利结束。此运输舰将为你带来一架非常犀利的隐形Dragon式战机！

《英雄传说Ⅳ——朱红雪》

【问】后期已从3个祠堂中得到了3件神宝，如何从可鲁那去往寒冰神殿？

【答】在可鲁那北方，冰河处的栅栏似乎过不去，实际上有一扇隐蔽的门装在栅栏上。右边有一块菜地，门就在菜地旁。从下向上撞栅栏，多试几次就找到了。

《战国美少女》

【问】本人玩到第23话"在墓前"。天心要查证生母归蝶的事情，要到大和中的尼姑庵。但在大平原上转了数个昼夜，遍寻伊贺、尾张、冈崎等地却找不到，敬请各位游侠抽笔解我愁。

【答】在游戏起始处"伊贺之里"向下走过小桥，到达"十津川温泉"，翻过其西边的"吉野山"，北行不远就是"大和"。或者从"京都"南行，快要进入"本愿寺"所在屏幕时，东侧有"生驹山"的一个不显眼的入口，穿过即可到达"大和"。

《主题医院》

【问】如何对付"世界之疮"关中的流行传染病？怎样才算是将传染病人完全治好？

【答】当出现传染病时画面左下角将出现计时钟，如时钟全部变红时还未将传染病人医好则MONEY和声望下降。此时可将游戏速度调到最慢，用鼠标点时钟上的药瓶符号。传染病人头上有绿色跳动的标记，用变成药瓶符号的鼠标指针点选病人，绿色标记会被打上一个"×"。这样病人就会去药房取药，服药后即可恢复健康（标记消失）。如果药房门口排队的人太多，可在房门处点击鼠标，再按住鼠标把在后面排队的传染病人拖到第一个（插队？）。只要及时发现和处理所有的传染病人，你就等着名利双收吧！

在一开始就把所有"擅处理紧急情况"的医生全"买断"，让他们在你的空医院里"散步"；然后建三条以上咨询台＋初级诊断室＋药房的"流水线"。爆发传染病时，点选病人分别送去三条线排队就行了。

【问】一些高级设备往往突然爆炸，就算及时修理和更新也是如此，不知怎样解决？爆炸后的房间如何才能恢复？

【答】设备不会"突然"爆炸，用鼠标点设备会弹出它的"血槽"，少于一半时就得修。建议在后期地震频繁的几关组织一支5人左右的"维修队"（尽量选修理能力强的清洁工），将他们的工作优先级中修理机器一项调到最高。在每次地震后差不多所有高级设备都得修，依次点它们，再点"召人维修"的选项即可。当然个别时候修理工会对正冒烟的机器熟视无睹，却去修那些看起来好好的，你得像充当"地下城守护者"时一样亲自动手抓他过来。爆炸后的房间无法恢复。

会诊医师名录

5年来说不清有多少玩友在难症会诊中为广大读者排忧解难，其中有些人没有留下姓名，非常可惜。在这里，让我们向所有热心助人的玩友致敬！

北京	曹立冬	吉林长春	何瑛	北京	孙尧	江苏	姜骅
湖北宜昌	张奥	浙江景宁	夏飞涛	天津	刘琨	河南	吴刚
北京	王冬	重庆	王以	北京	马宏斌	四川	王欣
北京	王一男	浙江舟山	Dick	云南昆明	金君	上海	朱俊
江西南昌	刘玮	浙江杭州	叶军	北京	DANDY	上海	赵华
安徽黄山	方正刚	北京	蔺乙坤	上海	庄仪	浙江	郑松
四川泸州	罗远君	北京	星言	湖北公安	何艺	辽宁	李坤

北京 李群生
吉林 赵宇锋
四川 彭斌
上海 剑淞
四川成都 向伟
广东广州 谭凌晖
安徽合肥 江海
四川 冯羽火
新疆伊宁 范仪
浙江温州 姚钺
北京 吴强
海南海口 朱声胜
湖北宜昌 杨熠
上海 李欣
湖北荆沙 王松涛
江苏吴江 罗锋
重庆 梁栩
北京 李昌婷
湖北武汉 寒羽
上海 丁纯
湖北宜昌 廖晓坤
湖北宜昌 陈晓
广东清远 温志光
湖北咸宁 刘阳
浙江杭州 石志堂
福建福州 连健
北京 许青
重庆 杨健斌
广东台山 陈晓鹏
北京 张蕘
江苏徐州 饶大治
湖北宜昌 束小华
北京 范琳
福建福清 翁武根
上海 宋继炜
宁夏银川 李海永
北京 刘然
浙江杭州 吴伟
浙江衢州 蒋晓军
上海 陆敏杰
湖北武汉 刘智
上海 闵鹤翔

辽宁大连 王楠
江苏苏州 范斌
江苏苏州 陈海峰
浙江金华 柳萌
湖北武汉 彭翔
福建永安 张浩东
浙江新昌 王潇亮
北京 万云青
四川成都 林茂
湖北武汉 罗远恒
天津 刘翔
浙江杭州 管雷鸣
北京 冯志东
北京 李昀
北京 刘浩
吉林 张景珠
上海 张政
四川成都 李睿
广东 黎顺林
河北 李建平
天津 王健伟
北京 赵永为
北京 曹盈
广西梧州 梁智
江苏南京 邹光军
江苏常熟 马戴
北京 李杰
北京 栾峰
河北宣化 谢奇俊
浙江杭州 张晓龙
北京 张寅
江苏南京 孙振南
北京 孙西蒙
江苏南京 王旭
四川 伍鑫
重庆 张恩
湖北武汉 肖潇
安徽合肥 郑建东
北京 叶晓勇
江苏无锡 孙辉
浙江温岭 柯凯宇
北京 孙阳

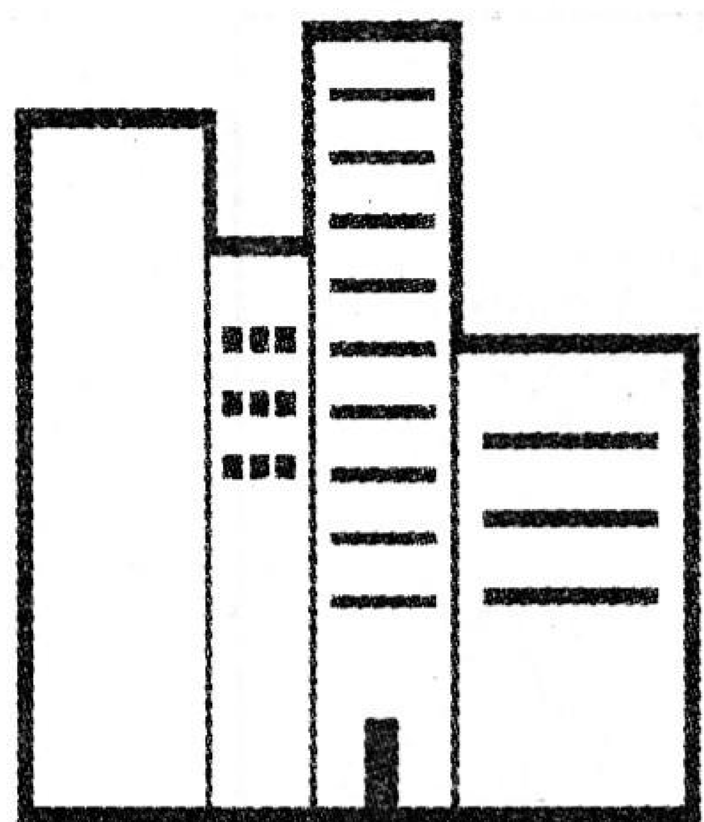
江苏南京 李嘉
北京 刘新宇
上海 洪立人
北京 太格
广西柳州 杨明锋
北京 吴然
江苏南京 张森
重庆 黄健
天津 李强
天津 刘方
北京 王之鑫
广西柳州 吴长亮
四川成都 黄莎
湖北宜昌 潘旭凌
上海 庄云
河南周口 牛猛
河北固安 高攀
北京 李想
江苏扬州 戴添
北京 江涛
湖北武汉 袁励翼
北京 白静
安徽安庆 杨旭
四川德阳 黄森
四川成都 杨晓帆
河南郑州 李鹏
湖北宜昌 朱江峰
天津 杜伟
山东潍坊 郭涌泉
福建南平 罗飞鸣
广东东莞 陈国亮
浙江宁波 袁恺
北京 刘剑锋
四川成都 徐光杨
广西北海 童剑
江苏苏州 范斌
上海 孙文竣
山东菏泽 郭宁
甘肃兰州 侯炜
山东菏泽 张宾
天津 杨晓峰
安徽蚌埠 魏喜

辽宁沈阳 吴星宇
江苏镇江 陈严
北京 张俊驰
北京 刘文佳
宁夏银川 王晓航
天津 多杰
四川江油 黄建
天津 李维
北京 刘海波
辽宁沈阳 赵越
陕西西安 张语天
上海 李轶
山东济南 刘强
江苏淮阴 许佳
吉林 董洪涛
陕西勉县 张健
吉林长春 左雷
广西柳州 郑明清
广东汕头 李晟
四川内江 李瑜
河北唐山 高宣
北京 王浩川
浙江舟山 陈哲
江苏常州 陈亮
北京 尚晓鹏
广东梅州 黄勇
北京 郭磊
江苏苏州 沈宁
浙江衢州 沈黎明
北京 丁向峰
浙江杭州 杨帆
四川乐山 张睿
辽宁兴城 张敬义
广东 董家堂
广东 谢宏基
浙江宁波 任宁
黑龙江富锦 单秉森
河北石家庄 朱鹏程
河北石家庄 孟祥瑞
河北秦皇岛 吴大为
河北石家庄 于新国
黑龙江哈尔滨 左刚

芝兰秀发戈戟横



五年来各个时期的热作与经典，杂志都适时登载评论赏析，致力于发掘并总结游戏的艺术规律、技术得失与文化含量。杂志已伴随一代玩家在游戏内外的世界走向成熟，仍将继续引导玩家徜徉在游戏自在自为的境界中，"睡起莞然成独笑，数声渔笛到沧浪。"



模拟城市

★ IBM 版本
★ Maxis 公司制品
★ SLG

■文/李加平、高立新

独具慧眼的马克西斯公司

决策模拟类(SLG)游戏不仅可以模拟战争,视山峦为泥丸,将一个师团乃至于一个国家的兵力玩于掌股,而且还可以把社会科学自然科学的某种理论注入 GAME 之中。这自然别开生面。例如,美国马克西斯(Maxis)公司的《模拟城市》便是一个很鲜明的例证。

《模拟城市》面市于 1989 年。当时,许多人以为 Maxis 在故弄玄虚,对这个节目的出炉颇不以为然。因为很少人能想到一个缺乏对抗性表现的《模拟城市》会形成一个系列化的起点。然而,该节目的市场反响却大出人们的意料之外。在 1989 年美国软件出版商协会举行的年度评选活动中,《模拟城市》一举夺得最佳教育消费奖。这些业绩表明 Maxis 的设计师们在 SLG 类节目的题材开发方面,确实是慧眼独具。

《模拟城市》不但见著于 IBM 版本,“超任”版本也有。1991 年,任天堂在得到 Maxis 公司的授权许可之后,将其移植成为 SFC 版出版发行,市场反响也相当不错。该节目在每周的排行榜上曾 21 次夺得 SFC 版本的头名状元。与此同时,日本的劲文社、小学馆、JICC 出版局以及双叶社部纷纷推出了这个节目的攻略指南读本。

坐在市长宝座是什么滋味

进入《模拟城市》,您就是“模拟城市”的一市之长,程序为您提供了一笔规划市区的建设的发展基金。如何使一处荒芜人烟的不毛之地发展成为一座欣欣向荣的现代化大都市,这就全凭您的本事了。

在游戏界面上,位于画面上左侧的图标是建设规划指令群:建工厂、修公路、盖楼房,规划三大区(工业、商业、住宅)的地理位置,解决市民的投诉问题……。如果运作得法,“模拟城市”自然会一片欣欣向荣:火车在轨道上奔起;直升飞机在空中盘旋;船舶在河道中穿行;交通网络上车流如蚁;三大区的建筑群落以各具特色的样式展示着市区发展的前景。随着“模拟城市”的进一步发展,教堂、医院也会出现在荧屏之上。这时,渐入佳境的市长大人,您是否祈祷上帝保佑您的市民,让他们遵纪守法、安居乐业。

游戏流程及城市规划

1. 规划蓝图

操作《模拟城市》,多少给人一种造物主的感觉。最初,面对一片荒芜的土地,理想大都市的规划例应在头脑中激荡,您应有一幅城市发展规划的蓝图。在哪建工厂、在哪安置居民、在哪发展商业区……。

2. 确保电力的供给

“模拟城市”的任何一处设施必须在电力供给的前提下才能运作。因此,兴建电厂便是您的首要选择。模拟城市的能源有火电和核电。两者的优劣可见“建设规划”指令一览的内容。

3. 三大区的配置。

在节目中,工业、商业、住宅这三种类型的建筑和发展是以规划而非建设来确认的,在哪里兴建民宅或工厂这是您的职权范围,然后再将电线、公路两项基础设施完善起来,市长的责任也就基本迟到了。致于每个区域是否会招商引资兴产置业,那就由电脑程序来判定了。其实这也是该节目魅力之所在。

从三大区的地理分布而言。商业区位于市中心,工业区在周边发展,住宅区合理布置乃是城市规划的基本常识。

在模拟城市中、各个建筑设施是以结构的方式来体现功能的:

从图上看,工业、商业是向市府上交税金的财政来源,而公路、警察局、消防局则是市政府支出的三个去处。很显然,只是纳税大于支出,市府的金库才能逐渐地有积累,您才能长久地规划下去,过把市长瘾。反之将面临怨声载道、民不聊生的可悲境况。

规划多少个工厂、多少家商店、多少座住宅楼才是三大区配置的最佳组合?
我的测试结果为 max(税金) = 1I + 1C + 4R
其中:I—工厂、C—商业、R—住宅

必须重申,上述的测试仅仅是一种进入《模拟城市》的捷径,更严格地测试要留给大家来作。还有,在运行节目过程中,规划与调整应间隔进行。

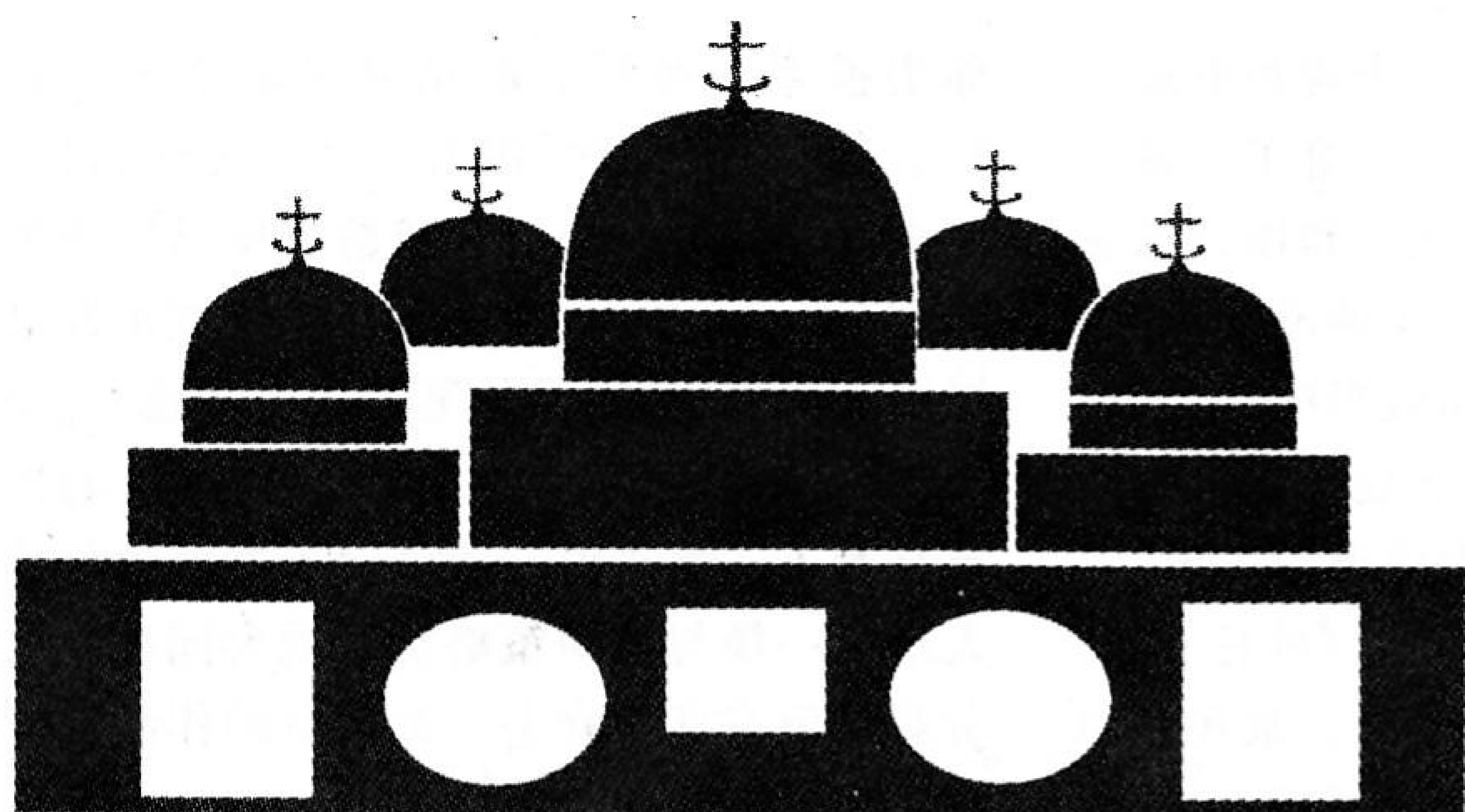
4. 倾听市民的呼声。

在节目中,无论是游戏流程还是用户界面,都为玩者提供了诸多形多的信息反馈回路,以帮助市长基于城市长展的现状和当前所面临的突出矛盾和问题。找出症结之所在,并作出适度的调整。因此,市长的决策方式不是盲目的动作,而是分析后的判断。

例如,在每年一月份,荧屏便显示出一个年度财政报告。报告书中有当前税率执行标准(可调整)。显然,过低的税率尽管可以刺激工商业的发展,但市府的收入很可能陷入不可自拔的困境,而过高的税率又会使投资者望而却步。因此税率的调节要寻找一个平衡点,以达到既要拔鹅毛又不让鹅叫的最佳尺度。

经常调出 Windows 菜单是十分必要的。从 Maps 项目上,可以审视一下城市整体布局的情况,如在哪儿交通拥护不堪,需要疏导,在哪儿犯罪率较高,需要投入警力;哪儿是火灾患区;哪儿人口比较稠密。

透过市民投诉(Evaluation)一项,市长可以倾听市的呼声,使下情上达,这对城市



沙丘魔堡

■文/赵庆清

广袤的宇宙，黑暗而又神秘。在这无限的时空中，一颗小小的行星显得太微不足道了，亚勒奇斯（DUNE）便是这样一座孤岛。亚勒奇斯是一颗金黄色的沙漠覆盖的小星星，它是那么荒凉贫瘠，人们更习惯叫它沙丘。

世道轮回，多少时光过去了，沙丘上只有极少的自称“弗瑞曼人”的土在地下的洞穴里休养生息，他们一直守着艰苦却很平静的生活。

谁能想到，有一天弗瑞曼人的安宁突然被打破了。因为在沙丘上发现了一种奇特的物质——香料，据说香料能提高宇航员的灵敏度。狡猾而残酷的哈肯尼人倚仗强大的武力，捷足先登，抢选占领了沙丘，以至垄断了全宇宙的香料供给。哈肯尼人强迫弗瑞曼人为他们寻找并生产香料，星球原来的主人一下子沦为奴隶。

弗瑞曼人苦不堪言自不必说，就是宇宙大帝也对哈肯尼人的垄断行径十分不满。祖辈就是宇宙骑士的“凯勒丹人”接受了宇宙大帝的命令，要在沙丘登陆，建立香料生产基地，从而打破哈肯尼人的垄断。

你，一名凯勒丹人，是这个故事的主角，你的名字保罗·亚崔迪。

每当照镜子的时候，你都可以看见自己，你是个如此英俊的小伙子，简直可以说是具有美男子的一切特点，相信这个优势会在日后帮你的大忙。

故事就从你刚刚在一座哈肯尼人废弃的城堡里站稳时讲起。你见到你的父亲和母亲。你的父亲李托·亚崔迪公爵是个十分清瘦但又很威严的人，母亲则是一位相当精明强干的夫人，虽已过中年，却是风韵犹存。此时的你，还必须时时聆听父母的教诲，因为他们有着你所缺少的经验。现在，你就要驾驶一架小飞机离开城堡，去寻找那些愿意帮助你们的弗瑞曼人，凯勒丹人的使命要由你去担负了。

在此之后，你一直不停地在星球的各地之间飞行，用你的赤诚和勇敢去感召一群群弗瑞曼人，使之参加到与哈肯尼人抗争的队伍之中。整个游戏基本上就是在对话、寻找、飞行中进行……

有这样一些热心的朋友，他爱看某一电影而看过多少遍，然后在你想要欣赏影片时，没完没了地把戏里的情节提前告诉你，搞得你兴味索然。我可不想当这么个讨厌鬼，因此后面的故事不再讲下去了。

这个游戏的剧情与大多数 RPG 类一样，是单线条的，虽然你可以开着小飞机满世界地飞（如果你不怕被打下来，甚至可以飞到哈肯尼人的领空去，你将会看到自己被击落，在沙漠中成一把骷髅的惨景），但是除非你完成游戏中规定的任务，否则游戏是不会前进的。而且，如果耽误的时间太多，等到哈肯尼人建立起足够多的军队，打到你的家门口来，也 GAME OVER 了。

《沙丘Ⅰ》的这种讲故事的形式很吸引笔者，真实细腻的动画效果更使我迷醉了很长时间。直到现在，我仍然认为在表现日出、日落色彩变化等方面绝无出其右者。不仅如此，它也比目前许多电视风光片更真实，（信不信由你，许多风光片的日出场景实际上是加滤色片拍的日落倒放做出来的，其真切感实在不敢恭维）。因此，笔者一家曾着实翘首企盼《沙丘Ⅱ》的上市。万万没想到，《沙丘Ⅱ》一反《沙丘Ⅰ》的风格，既没有一个个性迥异的人物出场，也没有希望和平、渴求理解、崇尚绿色和维护生态平衡这样的主题，变成一种为打而打，甚至为打而生存的逻辑，太令人遗憾了。

的发展帮助很大。

投诉问题大体可分为交通拥护（TRAFFC）、犯罪率高（CRIME）、环境污染（POLLUTION）、住房紧张（HOUSING）、失业（UNEMPLOYMENT）等多方面的问题。面对这些压力，相信玩者能根据实际状况因势利导的加以解决，从而锻炼您的分相问题和解决问题的能力。

建设、规划指令及发展参考因素

名称：功能与效果

整地：平整土地（铲绿地）。修复建筑物。

公路：城建基础设施。铺设公路后，每年需要与铺设总量相对应的保养费。

电线：电力输送基础设施。

铁路：减缓交通阻塞所造成的公害。

住宅：市民居住的场所。住宅过于密集将使治安状况恶化。邻近水域建设能优先发展起来。

商业：商品流通销售的场所，也是市民购物的地方。商业区的发达不仅有利于工业区、住宅区发展，而且也是重要的税收来源。

工业：市民就职的重要场所。同时也是向市府纳税的大户。工厂太密集将诱发较高的犯罪率。同时还会对周边地区形成污染。

警察局：可使警察局地区的犯罪率下降。在人口增加时是必不可少的。警察局是市府财政支出的主要项目之一。

消防局：火灾发生后，附近的消防局可迅速控制火势。消防局也是市府财政支出的主要项目之一。

核电站：供电量较大、污染小。

港口：促进工业进一步发展。

飞机场：繁荣商业区向更高水平发展十分必要，但噪音污染较为严重。

体育场：与住宅区的发展有直接关系。

公园：防止地价下降十分有效。

（1994.3）

我们来欣赏欣赏《沙丘Ⅰ》里面几个镜头,怎么样?

你看,这是古堡的大门前边,你所驾驶的蚊式小飞机正在晨曦中起飞,只可惜杂志图片不能反映出飞机翅膀如何从折叠的状态舒缓地展开,小飞机又如何轻盈地盘旋上升……

这是你终于找到真正的爱情时的一幕。夕阳里,沙丘地面处处是一种奇妙的红光,这真是……我不知不觉地用上故事里的语言了。

当你已经习惯了沙丘上一片单色调的风光以后,突然眼前展现出一片郁郁葱葱的植物和淙淙的泉水,你的眼睛定会为之一亮:原来沙丘上也有如此美丽的景色。

先时,你在沙丘上飞行,满眼看到的只是一片片的黄沙和褐色的岩石,而后来你的部队开始大面积地种植植物,你就可以在空中很清楚地看到哪些地方已经绿化,地面上长着一簇簇很象仙人掌的植物;而哪些地方仍然是片片黄沙,还需要进驻绿化部队。笔者曾在已经控制了全球的局面以后又多玩了好几天,就为了享受在空中巡视的乐趣。

我喜欢把这一类游戏与小说和电影比较。因为它们在一定程度上综合了小说和电影的特点。但是,小说的文字和图片都是静止的,《沙丘Ⅰ》却是活生生的动的故事,它能更深地牵动你的心;而电影呢,你只是被动地欣赏故事人物的喜怒哀乐,你或许会被感动,但你绝不会成为故事的主角。

对《沙丘Ⅰ》的好感使我对《沙丘Ⅱ》的期望可能过高了点。凭良心讲,某些方面《沙丘Ⅱ》的确超过了《沙丘Ⅰ》。例如:《沙丘Ⅰ》只是在飞机飞时有一点发动机的声响,战争场面也实在分辩不出是开炮杀人还是在放礼花,《沙丘Ⅱ》则不仅有枪炮开火声,还有队伍被消灭时的惨叫声,更有各部队接受任务和完成任务时的语音应答。当然,《沙丘Ⅱ》也保留了《沙丘Ⅰ》中有特点的人物对话时的表情,只是大大缩减了。(《沙丘Ⅰ》不论是大人物还是小人物在交谈时都会让你看到他的脸,且随着谈话的进行,一颦一笑都具有特别的意味。《沙丘Ⅱ》则只剩下极个别几个人的面孔,而表情也只有动动眉眼和嘴了。)

从游戏结构来说,《沙丘Ⅰ》更加"传统"一些。《沙丘Ⅰ》的故事有点曲折,需要你去摸索,而最后的结局又那么出人预料。《沙丘Ⅱ》不然,没有什么故事性,目的更直接,一开始你就知道游戏中只有两类人物:属下或敌人。也许从商业角度出发这样更容易售出,但是从笔者内心来说,我还是喜欢《沙丘Ⅰ》那种风格。玩过《沙丘Ⅰ》好象是看了一部小说,《沙丘Ⅱ》则不过是让人玩了一场与任何策略类游戏大同小异的游戏,没有那种合上一部耐看的作品后意犹未尽的感觉。

有人说,维金公司的作品没有宏大的场面,象室内剧。也许正是为此,维多公司才能拥有相当数量的欣赏者,他们所追求的是维金作品细腻的内含。然而在《沙丘Ⅰ》以及部分类似风格的游戏(如《KGB》)推出之后,他们竟放弃了自己已经建立起来的风格,与西木公司合作制造出来《沙丘Ⅱ》这么一部不伦不类集成式的游戏,实在有些令人惋惜。《沙丘Ⅱ》的确没有了室内剧的特点,但同时也失去了象笔者这样的非战派游戏迷的支持。凭心而论,笔者愿有更多的《沙丘Ⅰ》问世,让玩家能得到更轻松愉快的享受,而不是过多火与血的刺激。

(1994.4)

(接115页)之声、拉抽屉之声、拉门之声、枪声、挥刀的声音、破碎声、射箭的弓弦声、推箱子与地面的磨擦声、以及饮酒时的"得意之声"等等;使用声霸卡甚至可以明显区别石板地与木板地的脚步声,惨叫则更加撕人心肺,背景声乐则可听性极强,简直就是一盘CD,夜深之时听之别有情调。笔者也曾将其转录出来,于骑单车时独品。当你到达"地狱"之时,一切背景音乐全部消失,此时只有脚步声在空中回荡……,而当你战胜树怪走出大门已是第二天了,随着一声令人激动的音乐、清晨的郊外阳光温馨、百鸟啼鸣、好清新、好"心慰"……

而上述一切正反映了《INDARK》制作者们的综合创意能力。

四、鬼屋得失

游戏要发展,游戏要完善,这就要求我们不论是玩家还是作者,能够不断发现并改进现有游戏的不足,使未来的游戏更加精彩完善。鬼屋自然也有它的不足之处需改进:

1、应增加随机性。即每次出现的鬼怪的数量、方位应有所变化,或一个或三两个或全无等等。

2、应增加幻化效应。如可设幻觉鬼(假鬼)及觉幻门、楼梯等,误人易死伤。

3、应增加意外性。如打过的房间可能再次闹鬼,或存放的物不见了等等,以及动枪把门打坏了会怎样?能不能给鬼投毒呢?如能跳窗而出是死还有意外的发现呢?游戏结束时出门之后是否应鲜花盛开呢?……

《鬼屋》之后又出现了《鬼屋Ⅱ》,可《鬼屋Ⅱ》并没有令人有惊喜的创意,只是多了个小妹妹十分可爱。而人物的三维效果及物品功能反不及《鬼屋Ⅰ》,实在是令人遗憾。

■小插曲

最早拿到的《鬼屋》是一个"残版"。不知被哪位"大贪"给独吞了一个文件,结果根本去不了地下室。气愤之余我们开始检查所有的文件,发现少的是一组位图文件。于是将其它的文件伪造成该文件,结果令人十分吃惊,地下室内如梦幻世界,你看到的除去鬼怪以外全是假像,人行走在空中,看见门进不去,可看不见门的地方却能进入另一个天地。我想能不能在以后的游戏中从创意就加入这种"梦幻效应"呢?至此我对那不知名的"大贪"是由憎到爱了。

此外还有了鬼屋的攻略文件ALONESOL.TXT作者"忠奉棚",这可以说是其它玩友的一篇"鬼屋福音"了。

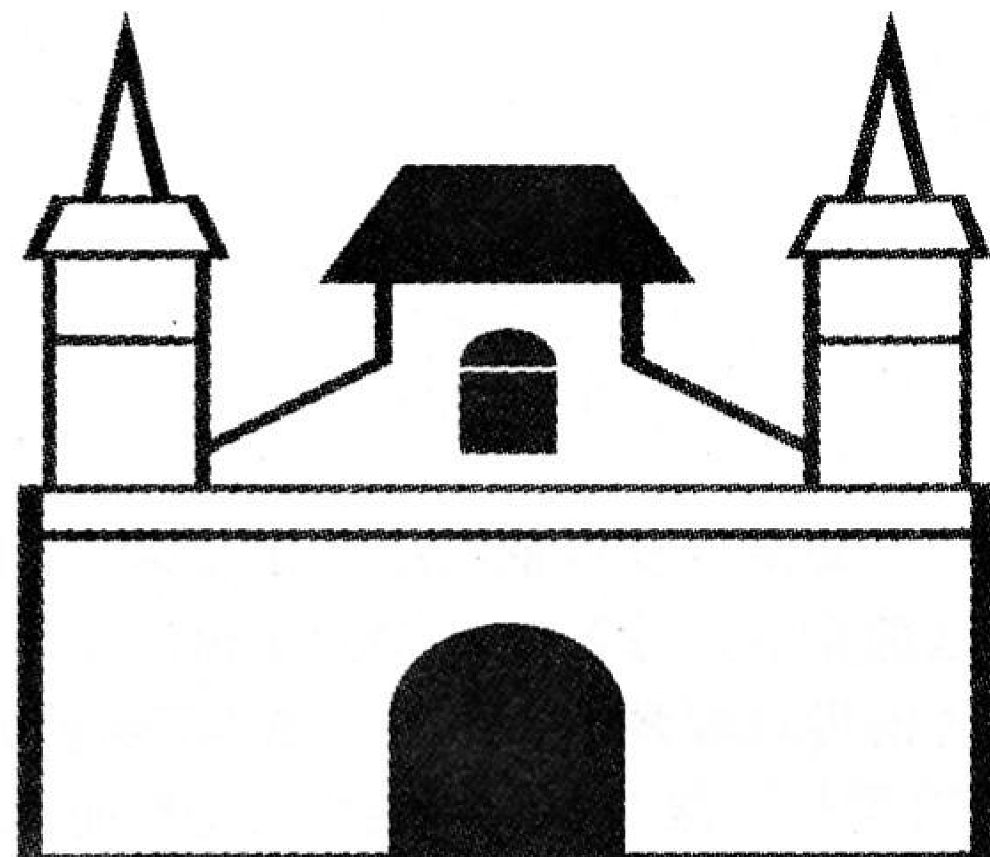
■鬼屋之外

走出鬼屋是一片花香鸟语的早晨,走出具体游戏,游戏事业是一片生机勃勃的气象。《鬼屋》的游戏玩完了,但《鬼屋》留给我们的思考却是多方面的。在提高游戏品啃的同时,《鬼屋》的成功与不足之外,是不是也值得其它游戏制做、特别是游戏创意者们深思呢?INFOGRAMES公司早在1992年就推出了这部堪称PC游戏史的经典之后,台湾以及日本的游戏还在"J25、J27"式的老路上转圈子,这是不是也反应出一部分人的惯性与短视呢?我记得任天堂的老板曾表示过在"超任"之后是转向个人计算机游戏。那我们中国大陆呢?

我在期盼着,我在关注着,我也在小小地努力着。

(1994.4)

鬼屋杂谈



■文/王越鹏

在众多电脑游戏中我只喜欢那些创意独特、情节完美、逻辑严紧、智勇兼斗的游戏。《鬼屋》更是其中的佼佼者。(ALONE IN THE DARK)游戏戏描述了主人公在一座闹鬼的古老的大楼中的一系列不凡经历，情节恐怖、令人发指、险象环生、步步惊魂。

■情节简述

一天，你收到一封信：有一座老宅闹鬼，希望你能恢复那里原有的平静。于是你坐上计程车驶向郊外，(按S键打开音效)此时已是傍晚，昏黄的天空上还留着日落前那一缕无力的余辉，夏末的郊野好宁静，只有路傍蟋蟀的低吟浅唱与远近起伏的蛙鸣伴着汽车的马达声……到达目的地时天已经黑下来了，眼前一幢阴森的旧式大楼，只有顶楼亮着灯，其余的一切都是未知。就在你走向大楼的时候，送你来的车悄悄遛走了。

现在想回去已经晚了。

害怕了吗?既来之则安之，走进大楼门砰的一声从背后关上了，穿过大厅、走廊、上楼梯，最后你独自走上顶楼。顶楼上有五件物品需要你细心地寻找，而当你正忙于拿这些东西时，窗上的玻璃碎了，飞进一只巨大的怪鸟，如果你不能机智勇敢地应战，你将在一声声惨叫中被活活地咬死。一些玩友正是因为总死在楼上就将这个游戏放弃，实在是可惜!因为后面还有许多精彩的精节与画面。而现所见连5%都不到。打鸟的最佳办法是在它未出现之前等在窗口，用手击碎窗子(空格+右)它一飞进来按住打别停手，你能生命值一点不掉地将怪鸟打死。(好解气！好过瘾！)当然你也可以用某种武器甚至还可以在鬼怪未出现之前跑出此屋。不过初玩的朋友还是先练练拳脚的好。玩这个游戏你要尽可能地打开所有的房间找全物品，然后现再人潮湿恐怖的地下室，否则是要后悔的……

攻略方面我不想多说，否则“神秘感”全无，也对不起没玩过的朋友。需要提醒的是书房中秘书是一定要想办法进人的。再有就是印地安人画像傍的那间房子可以找到一把重要的钥匙。整个游戏中的每个迷题每一个难点都需要你开动脑筋联想现实。如许多中国人喜欢在门外挂小镜子避邪，外国人也有类似的迷信思想。在经历了种种险境之后，你终于战胜了万恶之首“地狱树怪”死里逃生，功德圆满地完成了这次勇气与智慧的传奇经历。

■创意小议

这个游戏给我更多是创意与制做方面的启示与感受：

一、情节曲折完美

这是一个融幻想与现实于一体的电脑游戏，大量的悬念令人深坠其中，其恐怖效果(第一次玩时)不亚于美国的恐怖电影，创意者没有过分渲染画面的狰狞、怪异与龌龊，而着力于剧情效果与悬念设定，其手法运用之闲熟甚称游戏界的西奇科克(恐怖电影悬念大师，代表作《精神病患者》)。即便是重视该游戏在一间房中为了避开吸血僵尸去关房门，也可能就在这一刹那鬼突然出现在门口，几乎撞了个满怀，着实让我出了一身汗。悬念，身处危境却不知何时被害，你的每一次呼吸都在紧张与恐怖中度过。创意者正是通过这一点牢牢地抓紧了游戏的心，让你一刻也不能轻松，一刻也不敢轻松。《INDARK》(鬼屋)可称是恐怖游戏的经典之作。

二、逻辑严谨

逻辑严谨是这个游戏超越其它游戏之上的又一优秀之处，游戏过程中你可运用拳脚、刀枪、弓箭等多种打斗功能，查找、开启、推移、奔跑、跳跃随你选择，必要时你还能放火、放水等。《INDARK》与一般的RPG或ARPG之不同在于它在处理问题的方法上并非都是唯一办法，如打鬼拳脚刀枪之外还可以用箱子挤死，甚至还可以用物品(书、瓶子、油筒)将他打死，或站在出口不让他出来，将他活活憋死。笔者第一次玩时，由于不知该如何打鬼，只将找到的物品一件件地抛过去将鬼打死。也正是在这次搏斗中意外地发现了一把重要的金钥匙，另一次连冲再撞竟将怪鸟一拳打出窗外；更有趣的是一次用长剑砍前方的吸血鬼，却因挥剑的一刀背伤及身后的一个鬼，结果两鬼同时毙命；而在地下室树洞中为避开“大龙”(巨虫)的袭击却让追上来的怪鸟当了替罪羊，被大龙一口咬死。实战中种种有趣的战例，我想如果没有创意与制做者的精心设计是不可能实现的。感兴趣的玩友不妨试一试，多变点花样。“过把瘾”。

三、音像效果出色

《INDARK》给人最突出的第一印像就是它的三维动化效果。影物的远近透视、视角镜头切换、给人以极强的空间方位感，游戏中的人物、鬼怪、物品等均为三维失量图，区别于其它电脑游戏。《INDARK》给我们一个“真正的计算机人”。我第一次看到该游戏时还以为是三维电脑动画的演示呢？值得注意的是《INDARK》不同于3DWOLF的全部逐级放大，也不同《聊斋志异》棱形构成，更不同于《COMANCHE》。因为后者走的是纯粹矢量的路子内存占用大(4M)、硬件要求高，画面与情节较简单。(尽管如此，COMANCHE仍不失为目前最优秀的飞行游戏之一)而《INDARK》走的是位图与失量图相结合的路子，仅要求1M内存286即可运行。即便是486DX2或更高点机子，也很难实现高清晰的全三维的大型游戏，故《INDARK》这种结合图像法不失为游戏制做的一种优秀方法。

此外，游戏的音效与音乐也制做得十分精美：仅PC喇叭便可听到清晰的蟋蟀叫声、蛙鸣、各种鬼叫，拉铁门的声音、脚步声、喊叫声、各种笑声、拉抽屉(转114页)

三国志Ⅳ

■文/张威

如果以五颗星来给所有GAME评级，这部光荣公司全新推出的《三国志Ⅳ》至少也能得到四颗半。《三国志Ⅳ》不仅在众多PC类的三国GAME中稳坐头把交椅，而且比起强大的游戏机版三国GAME也毫不逊色。《Ⅳ》虽以极高的天价在台湾推出，而且还是日文DOS版，但这些并没停止《Ⅳ》畅销的势头，一问市即以石破天惊之势杀入各软件销量排行榜，至今仍后劲十足。更激起又一个三国类GAME高潮。

《三国志Ⅳ》最突出的优点是“养眼”，其图像质量叹为观止，且不谈栩栩如生的武将肖像和扣人心弦的单挑画面，单是那副气势宏大的中国地图已经赚回票值了。如果用自己创造的女将外交，图象中会出现一位婷婷玉立的美人。这些细节无不使人佩服设计者的匠心独具。

我弄到《Ⅳ》后，第一次只用两天就爆机。这当然是GB的功劳。后来耐下性子来循规蹈矩地打了一次才又发现了许多《Ⅳ》中有趣的地方：

一、武将数目只有431人，比起前作《Ⅲ》的五百多人反而有所减少。设计者们想减少一定的人物，充实已有的人物。《Ⅳ》中的人物除了有统率力、知力、政治力、魅力等属性外，还有多达二十四项能力。包括有：外交、情报、人材、制造、作放、驱虎、流言、烧讨、谋报，频道兵、骑兵、弓兵、海战、火计、落石、同讨、天变、风变、混乱、连环、落雷、修复、骂声、虚报。其中的步兵、骑兵、弓兵能力是指将领如果拥有这项能力，统计这类兵士时人击力会加强。天变、风变、落雷这三项能力更是玄得很，一旦拥有真可谓天下无敌，可惜会的人极少。

二、作战系统别具一格，智将又一次发挥了巨大作用(高科技也是战争的本钱)。各种奇特的计策令军师们有一展身手的余地，先用“混乱”再用“同讨”就是我出征时的法宝，如果有关羽或诸葛亮在还可以念起咒语降下一阵倾盆大雨来。随着技术力的提高，可以生产生强弩连弩，弹石车、冲车等威力强大的武器。连弩和弹石车的威力实在大。据我的经验，只要有一只拥有一定数量的连弩和三辆弹石车的军团足以横扫天下。

值得一提的是战斗中单挑的概率非常高，这一点是与历史更相近了。落城后敌方无处可逃时还可选择用一、三或五番单挑决胜负，更是大快人心。像张飞等猛将出场时会说一些符合自己身份的门面话，如“燕人张飞”或“江东孙伯符”、“老将黄汉升”，增加了单挑的真实感。我特别欣赏的是两个武力相差较大的将领单挑时强将一刀取弱将首级的设计。在处理俘将的问题上除了保留了受欢迎的“囚禁”一项外，还可以登用别国君主，且成功率颇高。试想看到曹操、刘备、孙权这三大巨头在你手下当太守时该有多大的成就感啊！

三、增加了两项有趣的指令——“助言”、“访问”。“助言”这条指令是城中将领对君主提供自己的政见。这条指令使得手下的将领更有自己的特性，而不是好象棋盘上的棋子。在君主所在的本国中军师还会对全局战略和本城战略各提一个意见。“访问”指令是去探访名人隐士，有司马徽、许子将、马钧、普净、管辂、华佗、于吉、吉平等高人出场，他们除了告诉你别国的情报，埋没的人才、宝物的情报外，每位都有一项绝计。许子将和司马微可以疗伤，马钧可以提高技术力，管辂和普净可以延长武将寿命。有时为了延长武将寿命不得不狂用L/S神功，搞得手都酸了。

四、简化了繁琐的内政指令，只要指定将领搞内政和资金就可以放心不管了。而且各项工作的进展都以动画表示，除了以动画的速度来表示工作的进展速度外，将光标移到动画人物上按一下键，负责我项工作的武将就会出来汇报情报。

五、宝物的数量大幅增加。几乎每个虎将都有一件宝物作武器，例如程普的铁脊蛇矛、吕布的方天画戟和徐晃的大斧。

六、外交策略更真实。外交不再象《Ⅲ》代那么儿戏，结盟和破弃同盟都要付出重大代价。没有了《Ⅲ》代中“援助”指令，倒是有些逃亡君主时常会找你要钱。有一条“要请”命令可以要少数民族协同作战或骚扰敌方。由于作了这样的设计，以前一直活跃的孟获及其手下不会作为武将登场，不能不说是一个遗憾。

总之，《三国志Ⅳ》是众多三国游戏迷们非玩不可的GAME，奉劝各们只打游戏机的同仁快去买台电脑来过把瘾吧！

(1995.4)

(上接第118页)影响作一个系统的说明就更加完美了。

笔者在此还想说一说〈大宇〉的精神，记得笔者接触的第一个游戏就是〈大宇〉的《轩辕剑》，当时笔者还在玩任天堂和世嘉的日文游戏，看到这个全中文的游戏时的心情真是无比的高兴，随后的《轩辕剑II》和《枫之舞》也没令笔者失望，而《仙剑奇侠传》更是让笔者认为是拨开了笼罩在台湾RPG游戏天空的黑暗，让人们看到了一线曙光。当可称为划时代的作品。

一个游戏的开发，不仅仅是给玩家作出一个可玩的娱乐品，从中还能看到制作小组花费在这个游戏上的心血，现在许多的台湾游戏制作公司出版的游戏笔者都不敢恭维，,只有〈大宇〉的游戏一个也没有让我失望，他们的游戏都是真真正正的自己的游戏，而不是国外或日本游戏的仿制品。他们对游戏中的每一个细节都要进行考证，证明无误了才会让它出现在电脑屏幕上。

而且他们从《轩辕剑》开始就刻意营造一个属于〈大宇〉的游戏世界，经过《轩辕剑II》、《枫之舞》后，终于造就了“轩辕剑世界”。那里面的人物、武器、法术都是属于〈大宇〉自己的，现在他们又开发出了《仙剑奇侠传》这个各方面都相当出色的游戏，表明他们并没有满足于《轩辕剑》系列的成功，而是开始向更高的目标迈进。

笔者认为如果说去年PC游戏界是〈软件世界〉金庸系列的天下，地么今年则是〈大宇〉的《轩辕剑》和《仙剑奇侠传》占了头筹。

如果其他游戏制作公司也都能象大宇那样来开发游戏的话，就是玩家的福气。

(1995.9)

大航海时代Ⅱ

■文/郑毅

光荣公司经典佳作之一，对此软件早有耳闻，听说有的玩者一口气玩上两遍仍不过瘾，可见此款游戏之精彩。所以对这游戏的好玩程度已有心理准备，可亲自玩时还是令我吃了一惊。我惊讶的是没想到一款游戏(容量仅 5M)，竟能把知识性和趣味性结合的如此完美，光荣公司的制作水平之高不得不令人叹服。

《大航海时代Ⅱ》的知识性非常强，它要求玩者有一定的经济头脑和相当的地理



知识，如果您有几年没看过世界地图了，或压根也不知道意大利在哪，劝您还是找张地图好好研究一下。在游戏中，你可以了解世界各地的风土人情，土特产品，名胜古迹……有兴趣你还可以驾船远渡重洋，来到东方古国朝拜一番，看看十六世纪的中国是何风景。所谓经济头脑是指各国经济状况应有了解，如：工业发达地区玻璃制品肯定便宜，纬度较高的地区毛织品值钱，非洲盛产黄金。象牙，中国的丝绸准能让你发财……。

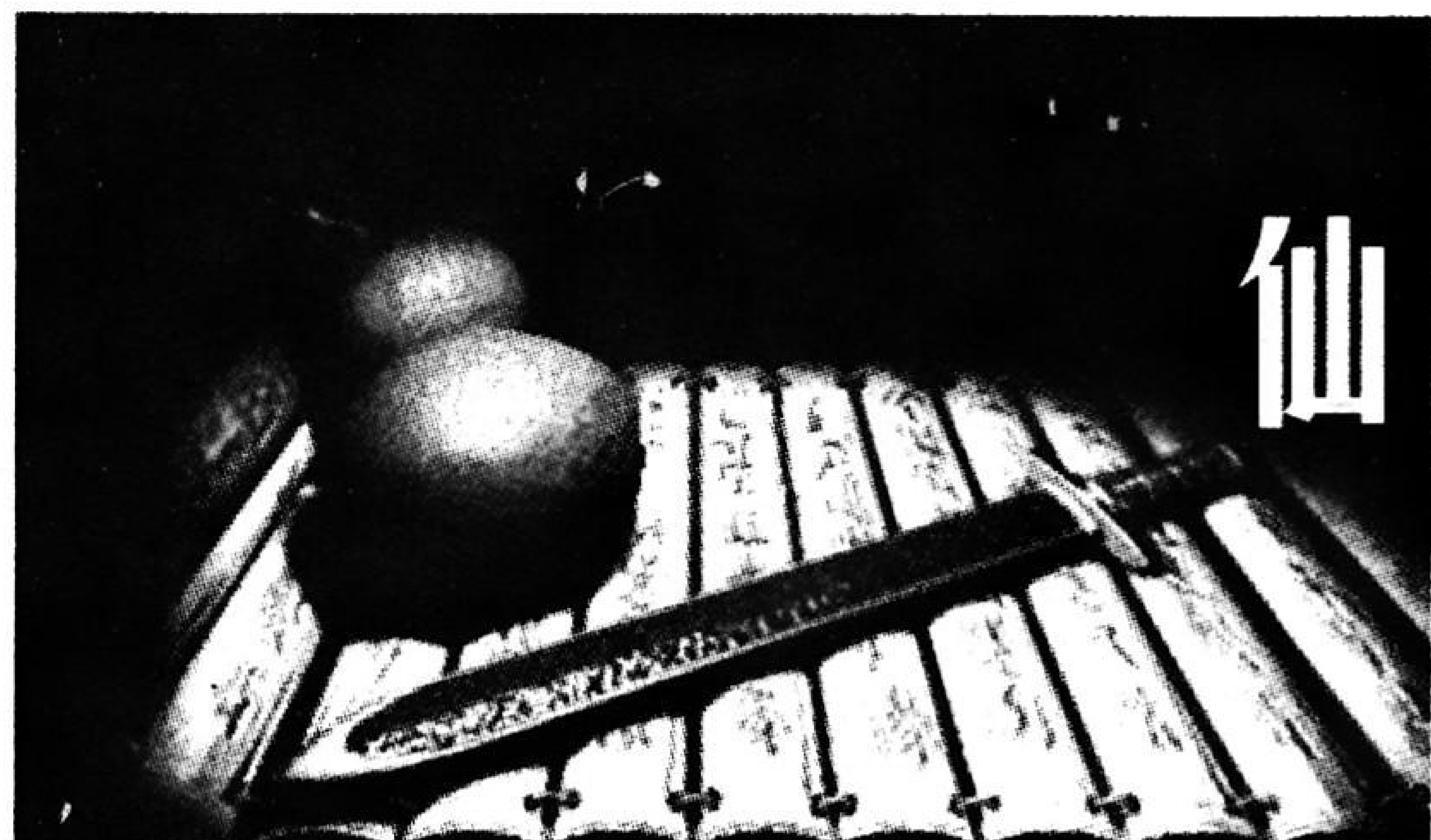
当然好的游戏能寓教于乐，大航海Ⅱ就是如此，但既然是游戏就应是以乐为主从而达到辅助教育的目的。而不是以教育为主，那样我们不如省下时间专心去看书。《大航海时代Ⅱ》之所以能久玩不厌主要是因为它好玩，游戏中有六位主人公，他们有着不同的梦想和目标，你可以任选其中一位，给他起个可爱的名字，或干脆用你的名字，那样他的梦想也就是你的梦想了。但不管你选谁，首要任务都是要赚钱，因为有钱才能更新装备，远渡重洋，打败敌人……。赚钱的方法有许多，可驾船往返两地之间利用物价差别赚他一笔，积累财富。如果你赌术高明，也可以去酒馆赌一赌，看看你能不能坐着不动成为一个百万富翁。你还可以当海盗，掠夺别国的船队，说到作战，这是在你有了一定实力后的，一种迅速积累财富的方法。如果你战胜了，敌人的钱财、物品、船只全部归你，物品和船只均是可以卖的，也就是说都可以变成钱，每当打了胜仗你都会惊奇的发现，你获得的财富是你作一次贸易的多少倍。作战时可组织船队对敌船炮击、肉搏或船长间单挑，无论击沉旗舰或打败船长都算获胜。所以不一定弱小就必败无疑，也不一定有强大的舰队就一定获胜，因此增加了作战的随机性和技巧性，这算的上是光荣公司所作游戏的一个强项。另外，单挑画面时人物动作，无论攻击或防守均由玩者控制，这点本人认为很可取。在以往的策略游戏中(当然航Ⅱ中有 RPG 成份)武将单挑由电脑控制，全凭武力值高低决胜负，毫无随机性可言，玩者不能参与，没有投入感。而在航Ⅱ中激烈的厮杀让你控制，犹如身临其境，想想眼看落败的舰队因你一人的勇敢、机智而反败为胜，那种满足感真是久久不能忘怀。有趣的是当海盗不仅能掠夺财富还能获得声望，打败对手就能获得他人的尊重，这是否也是古代尚武精神的真实写照。当你的声望达到一定数值便可加官进爵，荣誉与财富只属于真正的追求勇敢者，它会一直激励着你不断地去战斗、冒险。另外在游戏中你总会遇到一些突发事件，事件由精美动画组成，穿插于游戏之间，贯穿始终构成完整的故事情节，也大大增加的游戏的趣味性。再就是丰富得令你吃惊的道具和装备，每一样都会有图片和注解，使你了解其用途，有些航海用具是出海远行的必备之物须配备齐全，因此也给游戏增加了不少真实感。品种繁多的武器和防具更是使人发狂的因素之一，本人就曾为了寻找乘手的武器而远渡重洋，最终如愿以偿。好了，此游戏的精采之处数不胜数，还要靠玩者自己探索，我们追求的是探索与发现的乐趣，是过程而不是结果，对吧？

从画面上看，简而言之就是“享受”，游戏中的画面精美而细腻，到处可见的大形动画赏心悦目，人物造型令人喜爱，所有的出场角色都有一张富于表情的面孔……其精美程度和Ⅰ代真是天壤之别。

最后本人想就航Ⅱ的设计再说两句，设计水平之高当然是勿庸置疑，而我想说的是设计者为玩者着想的精神在游戏中随处可见。整个游戏没有任何刁难玩者之处，只要你不死掉，游戏都可以继续，并随时会有不同的人或各种事件提醒你，你现在该做什么，目的明确。值得一提的是游戏中有许多地方要用数字，如购入或卖出商品的数量、价格，船只补给的数量等等，而设计者给我们提供的输入数字的竟然是一个小型计算器，加减乘除一概具全，做生意用它真是方便极了。还有就是此游戏的操作简单，如同光荣的大多游戏一样，一只鼠标足矣，非常方便。总而言之，大航海Ⅱ代的设计是非常的细致和用心，真是很对得起玩者，我们希望光荣公司的这种敬业精神能够在更多的游戏中得以体现，更盼望着大航海Ⅲ代的推出。

(1995.7)





仙剑奇侠传

■文/朱泓

台湾电脑游戏界制作的中文RPG游戏从早期的《侠影记》、《如来金刚拳传奇》情节简单、画面粗糙的初级水平，到〈软体世界〉的《笑傲江湖》为一变，为中文RPG游戏从视觉效果、音乐音效、游戏内涵等多方面开辟了先河，而〈大宇〉的《轩辕剑》系列则将RPG游戏推向成熟，并形成了自己的一套制作体制和游戏理念。

国外的RPG游戏多是根据民间传说和著名的纸上游戏改编，而且每个游戏都有自己的一个虚拟世界，和在这个虚拟世界中生存的行为准则，如《创世纪》系列的不列颠尼亚大陆和《魔法门》系列的席恩大陆等。这些设计给人的感觉非常的真实，在游戏的过程中满足了人类的好奇心、征服欲和成熟感，使人们在厌倦了现实世界中繁重的学习和工作时，能在虚幻的游戏天地里尽情翱翔，给了人们一个休息与娱乐的快乐天堂。

反观台湾的RPG游戏，笔者认为〈大宇〉的《轩辕剑》系列可以说是其中的娇娇者，虽然三代的游戏世界并不连续，但总算是有了自己的体系——炼妖壶系统。在《枫之舞》更融合了中国的历史事件和人物，并将其和游戏内容结合得恰到好处。现在，〈大宇〉又乘胜推出了另一大作，号称"古装爱情文艺武侠RPG"的《仙剑奇侠传》。

《仙剑奇侠传》是近期内笔者接触到的游戏中最具可玩性的游戏，游戏的进行就好象是在看一部精彩纷呈、悬念迭起而又荡气回肠、感人肺腑的小说。它有别于其它游戏的最大特点就是游戏的情节是随着游戏的进行而如抽丝剥茧般慢慢展开的，而非在游戏的片头就将游戏的目的和结果告诉给玩家。这样在进行游戏时玩家就会一直存在这一个疑问，那就是我进行这个游戏的目的是什么？或者说我进行这个游戏到底要达到什么目的？这样就会使玩家拼命地去解决游戏中遇到的一个个难题，无形中增加了游戏的可玩性和娱乐性。

而且《仙剑奇侠传》的故事非常感人，可见制作小组在这方面下了很大功夫，它已不同于其它的RPG游戏游戏那种打怪物，积累经验值升级再去打更强大的怪物的老套，对剧本的拟写真可称得上是精雕细琢。

游戏一开始就以一幅极具中国画风格的山水画为主画面，一群仙鹤飞向烟云缭绕的群山之中，再配以清雅脱欲的背景音乐，淡入的五个大字"仙剑奇侠传"，给人的感觉相当的具有"仙"味。

游戏是从主角李逍遥的一个梦醒时分开始的，在挨了李大娘的一顿臭骂之后，就无奈的去干活了。但是这一天里却发生了许多奇怪的事，象客栈被人包下了，门口出现醉道士，还说要教李逍遥剑法，最糟糕的是李大娘竟病倒了，迫使李逍遥到仙岛上去找神仙求仙药，从而认识了游戏的女主角之一，赵灵儿。
就这样，玩家将随着游戏中的剧情发展，慢慢的才能知道这个故事的全貌，游戏中会遇到苗汉之争、人妖之争等情节，而每一个事件的发生都能牢牢的牵住玩家的心，让玩家随着李逍遥在游戏中去闯荡江湖、行侠仗义。

游戏是以类似《创世纪VII》、《魔眼封印》的45度俯视斜角的方式进行，极具立体感，在光线的明暗变化等方面的表现亦很出色。

既然是RPG游戏，就免不了要有战斗场面，本片中的怪物并没有采用踩地雷式的随机出现方式，每一个怪物都可在地图上看到，碰上了就转入战斗画面，如果你并不是战斗狂，则大可以兜个圈子绕过去，就可以避免战斗，这样的设计，对那些厌倦了RPG中频繁战斗的人来说到是一项不错的设计。

战斗中每个角色的动作，不论是用武器劈砍还是施展法术都是用动画来表现，视觉效果颇具动感，战斗是以回合制的方法进行，若是我方人员中有人受伤倒地再受到攻击时，其他的队员有时会冲上前来，替他挡住这一击，而且就算是在战斗中有人被敌人打的筋疲力尽、体力全无，但是只要没有全军覆没，就不会GAME OVER。

由于攻击的顺序是以每个人的身法决定的，所以攻击有时并不是按照敌、我的顺序进行的，在以往的游戏中，经常会发生我方队员受伤，在对他施法前被身法高的敌人先行打到了，造成不必要的损失。本游戏中则有一项相当体贴玩家的设计，如果我方人员施展治疗性、恢复性的法术或使用药物时就会排在每轮攻击的最前面来实施，这样就可保证我方人员的安全。

在战斗画面中如果你使用火系或雷系的攻击性法术，你就可以看到精彩的施法动画，法术所造成爆炸的火焰相当真实，效果直逼卢卡斯公司制作的《绝地大反攻》中帝国钛式防卫战机被击中时的爆炸场面。

游戏的音乐支持CD音源和MIDI，由笔者的SB16PRO来听已是相当的悦耳动听，音效也很丰富，挥动武器声，从高处落下进衣诀掠风声，落地声(轻功练得还不到家?)，临死前的惨叫声都非常逼真，不亏为名家力作。

若说这个游戏还有什么缺点的话，那大概就是它没有为游戏中的物品和武器制作一个完整的线上查询系统，而在国外的游戏中这样的系统已经非常完备了，比如《魔法门》系列中在武器店里就可以对玩家所拥的每一项物品和武器进行功能查询，使玩家对这种物品或武器的性能有所了解，在《仙剑奇侠传》中就没有这个功能，使得在游戏进行中得到的许多物品得不到合理的应用，甚至不知道这项物品有什么用处，若能对物品的性能、使用方法、攻击力、防御力及各项元素伤害的(下转第116页)



魔兽争霸

■文/朱泓

喜爱即时战略游戏的玩家一定不会忘记［WESTWOOD］小组开发的让人爱不释手的著名游戏《沙丘魔堡 II》！它那紧张刺激的即时战斗系统曾让笔者和一众好友彻夜不眠的在电脑前疯狂奋战。

就在笔者苦候《沙丘魔堡 III》的时候（据悉［WESTWOOD］小组已开始进行〈沙丘魔堡 III〉的开发，游戏被命名为〈Command& Conpuer〉［无敌战将］，将只发行 CD－ROM 版，只是推出时间尚未确定。），Interplay 推出了一个和《沙丘魔堡 II》极为类似的即时战略游戏《WARCRAFT》(魔兽争霸)。

这个游戏是发生在中古世纪，刀箭与魔法大行其道的年代，在一块名为亚塞罗斯的大陆上，人类和半兽人之间的战争一直就没有停止过，他们都为了维护自己的利益而互相争斗以消灭对方、保全自己。玩家就要选择其中一方，率领属民用强大的军队和魔法来结束这段纠葛复杂的战乱。

笔者在拿到这个游戏并把它载入硬盘后的第一件事就是把它和《沙丘魔堡 II》进行一下比较，因为这两个游戏实在太相似了。《沙丘魔堡 II》的精彩程度是有目共睹的，玩过它的玩家都会被它精致的画面、与情节环环相扣的音乐、音效和让人喘不过气来的战斗过程有着深刻的印象，而《魔兽争霸》有这些方面都不亚于《沙丘魔堡 II》，甚至有的地方还有所超越。

在《沙丘魔堡 II》中你要疯狂的采集香料，生产战车才能抵挡住敌人的进攻，然后摧毁敌人的基地来赢得胜利。《魔兽争霸》中虽然也需要去采集基本的生产资料——木材和黄金，但是残酷的屠杀已不是唯一的胜利条件。在这个游戏里你首先要弄清楚为什么去杀敌，而不是一味的冲锋陷阵，象解救工人、暗杀敌人魔法师这样的任务就需要运用一些技巧才能过关。

在游戏中你需要去收集基本的生产材料来建立你的村落，《魔兽争霸》中的生产材料不再是单一的金矿，还增加了木材，这更接近实际一些，而且木材的采集非常费时，常常是因为没有足够的木材而不能修建新的建筑物。出场的人物也比较多，人类和半兽人各有八种，便如人类有牧师、武士、弓兵、农夫等，而半兽人有狼骑兵、枪矛兵、巫师、和魔兽等。每一种建筑物都对应一种人物，象农场可培训农夫，农夫是最基本的成员，他们负责金矿和木材的开采；而兵站则能训练出优秀的战士；只有在你修建了一些特殊设施之后才能提高部队的战斗力及训练出威力更大的士兵。

本游戏的 AI 设计略高于《沙丘魔堡 I-I》，敌人不再像《沙丘魔堡 II》中的对手那样只是一往直前的把战车调到你的炮塔群里送死，而是知道绕过你的防卫力量，或者去偷袭你的建筑物，或者去残杀你手无寸铁的农夫，当你发现时早已是房倒屋塌或尸横遍地了。所以你必须小心地注意周围的一切动静，做到防患于未然才能顺利过关。若自持武力强大，除非拥有绝对的优势，否则一切冒进所导致的结果就是惨败！

从画面来看，《魔兽争霸》自片头的 3D 画面开始就令人耳目一新，游戏中的画面也同样精致，地图上未探索的区域是一片黑暗，随着你的属下在地图上行动，隐藏在黑暗之下的庐山真面目才会慢慢显露出来。房屋、桥梁、金矿、森林、人物都绘制得细腻入微，你可以清楚的看出骑兵跨下的骏马、弓兵手中的弓弩等。

音乐和音效也有出色的表现，每关的背景音乐都扣人心弦，而丰富的音效更是本游戏的一大特色，当你向你的属下发布命令时，他会用尊敬的语气说一句："Yes, my lord！"若你重复向一个人下令他就会不耐烦的大叫："What？"，受到攻击时他会用"We are under attack。"来通知你让你注意，另外战斗时刀剑互击声、工人的伐木声、武器屋的打铁声、盖到一半的建筑物还会发出锯木声、当你点到修道院时还会听到"哈里路亚"的歌颂声等都让人难忘。如果你是用半兽人进行游戏的话你就会听到一些叽哩咕噜的奇怪语音，不知有没有人听得懂？

此游戏最优秀的一个特色就是它增加了连线对战的功能，在玩《沙丘魔堡 II》时笔者就曾抱怨不能通过 Modem 和朋友大战一番，这个愿望终于在魔兽急霸中实现了，而且它的连线功能相当强大，包括了一般的 Modem 连线、网络连线和 Null Modem 等，可说比起《沙丘魔堡 II》前进了一大步。

《魔兽争霸》的各个方面都是非常出色的，它需要的最低配置是 386/20 以上、VGA、4MRAM，而且游戏中还有七种不同的速度选择，所以能适应不同的机种，但若想流畅的进行游戏还是需要在 486/33 以上的机器上才能实现。

喜爱《沙丘魔堡 II》的玩家千万不要错过了这个游戏，整体而言，《魔兽争霸》的确称得上即时战略游戏的佳作。

1995.9



三国志英杰传



★ 机型:386/4/33

★ 出品:KOEI

★ 容量:5MB

■文/朱泓

翻开漫长的中国历史,最人材辈出、风云变幻的纷乱时代大概就要算是三国时代了,汉王朝的统治摇摇欲坠,逆贼董卓、陈留曹操先后挟天子以令诸侯,而各种诸侯之间为了争抢地盘更是接二连三的挑起战乱。俗话说“乱世出英雄”!三国时代也是英雄豪杰辈出的时代。象斩颜良、诛文丑、千里走单骑的武圣关羽;长坂坡单骑救主的赵云;火烧蜀军联营八百里的东吴大将陆逊;拔矢啖睛的猛将夏侯敦等等,他们的英雄事迹至今仍被人们津津乐道。



如果提起以三国时期的人和事作背景的游戏,大家一定能举出好几个,象〈熊猫〉公司的《三国志之武将争霸》、〈光荣〉公司的《三国志》系列、〈软件世界〉的《三国演义》、《风云天下三国篇》等等。

《三国志》系列现在已出到了第四代(最近笔者拿到了一个《三国志 IV》增强版,可以在游戏开始时就选武将单挑,还可用梁山泊的一百零八将进行游戏,更可以在游戏进行中随时更改武将及城市的各项数值,甚至连武将的脸谱都可以修改,满有意思的,有兴趣的玩家不妨去找一个来玩玩),从第一代到第四代,笔者都没有漏过,每代游戏均让笔者着迷了好长一段时间。不过〈光荣〉公司的策略游戏基本架构都差不多,不管是以三国为背景的《三国志》系列还是以日本战国时期为背景的《信长之野望》系列都是治理内政,发展商业积累资金。然后征兵、训练,制造兵器攻城;再搞内政,周而复始,直到统一全国。玩得多了会让人有一种厌倦了的感觉。特别是《三国志 IV》,在玩家拥有了几万兵马和两部攻城车后就可以所向无敌了,而繁琐的内政指令几乎形同虚设,大概〈光荣〉公司发现了这一点,所以他们在今年的三月份道先在日本的 PC-9801 电脑上发行了 98 版的最新三国游戏——《三国志英杰传》。

过去的《三国志》系列游戏多是偏重于策略,即如何治理好自己的城市,发展壮大自己的力量以和敌人相抗衡。而玩家则可从众多君主中选择一人作为自己扮演的角色,带领手下的文臣武将征战四方直至统一全国。而《三国志英杰传》则偏重于战斗,玩家也只可扮演刘备一人,带领关羽、张飞等将领进行战斗。游戏的进行方式类似于《炎龙骑士团 II》,分为战略和角色扮演两个部分。

游戏的片头以多幅美丽的图片配合局部的小动画,生动的向大家讲述了刘备、关羽、张飞桃园结义的故事,虽然笔者对此事迹早已绝记于胸,但看到“不求同年同月同日生,但愿同年同月同日死”的誓言时,仍不禁为三位英雄当时的气与义所感动,而以满园盛开的桃花为背景的“三国志英杰传”题字画面也让人感到了浓郁的中国古风。

进入游戏后,先进入角色扮演模式,在这个模式里,玩家可以通过控制画面上刘备的行动,通过和他们对话了解当时的时势,对手的情况以及下一个要攻击的目标。画面上还有多个场景可以进入,酒馆和集会所是获得情报的主要来源,有时还可会见一些重要人物以使游戏进行下去;道具屋里出售各种哭具,玩家可以根据自己的情况购买。本游戏关于道具有一项非常体贴玩家的设计,在道具屋里,你每选择了一项道具,程序就会为这项道具作了一段简要的说明;在战略模式里,若选择道具的选项,下级菜单里有“观看”选择,选择此项也可获得与道具屋里相同的说明,让玩家能够清楚的了解道的性能和使用方法。

进入战略模式时,程序会适时的问你是束要储存进度,这样就避免了因为忘记存储而酿成大错。游戏开始时你只能控制刘备、关羽、张飞三人,随着游戏的进行会有一些武将陆续加入你的部队,当部队数多起来之后,你就要选择每场战役要出场的部队,适当选择部队出战不同的战役,对获得最后的胜利有着重要的意义。

战略模式中可进入一些特殊的场景,如在藏宝处可获得宝物、粮仓可获补给,兵营、村落可以补充失掉的兵力。

每一个战役都有相应的回合数限制和



胜利条件,有的是歼灭敌人、有的是使敌人的主将退却，还有的是保护己方人员安全撤退到指定地点。比起一般战略游戏通篇以消灭全体敌人为目标可说是有了很大的提高。

玩家和敌人的部队分为许多种，象短兵、弓兵、轻骑兵(骑摩托？)、武术家队、盗贼、猛兽队、妖术师和军乐队等。其中最可乐的就是军乐队，这组部队的攻击武器竟然是锣鼓，难道军乐队的士兵都是能用音律伤人的内家高手？而最让人难以理解的是诸葛亮和徐庶军师谋士被冠上了妖术师的头衔，笔者无论怎么也无法接受这个名称,不知各位玩家感觉如何。

战斗是在敌我两个相邻部队间展开的，每个部队根据部队的等级和种类有不同的攻击力、防御力、士兵数和士气值，士气值的高低会影响军队的攻击力和防御力，而士兵数为零则这个部队会撤离战场。有时若你让自己的武将攻击特定的敌人,将会进入单挑画面,若获胜则不管经验值的多少而直接提升一个等级，有时若让刘备或特定的武将去攻击敌人则可说服敌人加入己方的队伍。

部队在攻击敌人后可以获得经验值，经验值积累到一百就可以提升等级。而有些部队的等级达到15、30后就可藉由宝物来转职。如短兵可以通过长枪转职为长兵、长兵使用步兵车可以转职为战车；轻骑兵使用马铠可转职为近卫队等，转职后的部队会提升攻击力、防御力等属性,武将也会通过等级的提升可以学会一些法术。

通过使用宝物可以将部队转换为不同的种类，如通过“剑术指南书”可将其它种类的部队转换为短兵，通过“骑术指南书”可转换为轻骑兵等。



法术在进攻当中也起着较大的作用，一个好的妖术师同样具有强大的攻击力，而且有些法术在特定的环境下使用会有惊人的效果，如“浊流术”若在雨天里使用则



会给敌人造成巨大的损失，但是法术的施展也有它的局限性，如火系法术在雨天里不能使用，落石、山崩在平原则无法施展，而如果进入了城市则无法施展任何法术(火计除外)。

在战略模式中，有时你的军师（如徐庶、孔明)会对你的攻击提出一些自己的看法,此时你最好听从他的建议,否则无法取胜。如隐伏新野一章，曹军曹仁领兵来袭，在攻击前徐庶会告诉你应从最里面的栅栏口开始攻击,笔者就不信这个邪,结果还未看清是非因果就失败了，调出进度老老实实的按徐庶的话进行攻击，造成敌人指挥混乱,轻而易举就打败了敌人,在以后的战斗中,笔者再也不敢违背军师的提议了。

战略模式的难度还算适中，最让笔者头痛的是护送百姓逃向渡口的那一章。笔者战斗到只剩刘备一人才将百姓送到目的地。而攻占江陵一役更让笔者伤透了脑筋，奋战到凌晨四时仍未能攻坚成功，第二日才得如愿以偿，想起昨晚一次次的从硬盘里 LOAD SAVE,不禁大喊:“悲壮！悲壮！”

游戏画面虽是640*480，16色，但经过〈光荣〉公司美工的配色，呈现在玩家眼前的画面绝不逊于某些游戏256色的配色效果,让人不得不佩服。各种画面给人的感觉是一种清新的美感，而战斗画面和单挑画面会有一些小动画穿插其中,配合着滑稽的对话,让玩家在紧张的厮杀中不时得以轻松一笑。

相对来说游戏的音乐和音效的表现并不是很突出,虽说音乐的曲目较多,而且也有着些许中国古风，但在其间仍能听出日本传统音乐的痕迹，会给人一种不伦不类之感;音效也不少,除了人物移动和点中功能选单时之外很少会有音效出现,也许〈光荣〉公司在此游戏的重点并没有放在音乐和音效上吧。

除了音乐和音效上有一点小小的缺憾外,游戏中也存在一些欠考究的问题,比如在游戏的角色扮演摸式中，玩家可操控刘备同城中的 NPC(非情节角色)进行交谈以获取情报,但有时明明事件已经过去了,这些人还是照原样回答你的问题。象界桥之战打败袁绍后,和酒馆中的人对话,他还是会说:“与那么强大的诸侯打仗，不是开玩笑吧！”但有时的表现又相当出色,如关羽在白马坡斩颜良之后，袁绍召刘备进议事厅,文丑会向刘备瞪眼道:“敢杀我兄长!”,而当你向袁绍解释之后再和文丑对话他会说:“对不起,刚才怀疑你。”既然能够做好,为什么不把整个游戏的对话都做好呢，而且对话中多处充满着浓郁的日本味，如糜竺来见刘备会说:“刘备你好，我是陶谦的家臣糜竺,初次见面,请多关照。”使我以为在看反映日本风情的小说,既然是中文版,而且游戏中的角色也都是大家非常熟悉的中国历史上的英雄豪杰，为什么不让他符合中国人的习惯、看着舒服的词汇呢?

另外,罗贯中在《三国演义》中着意描绘的几个重头戏,象斩颜良、诛文丑,过五关斩六将,火烧赤壁,反西凉等,均是几幅图画配以简要的文字说明就一笔带过，让笔者颇感遗憾。

虽然《三国志英杰传》有这样一些缺点，不过这丝毫也不影响游戏本身所固有的光芒，笔者认为这也许是近期以来最好的三国游戏，它可以让人一经上手就无法自拔,但是当你为这个游戏越陷越深时,会觉得,甚至会大喊:“这是值得的！”因为这的确是一个值得你不睡觉去破关的游戏。

(1995.11)

- ★ 出品:WESTWOOD
- ★ 代理:VIRGIN
- ★ 类型:即时策略
- ★ 容量:995M(2片装CD)
- ★ 配置:486/66/8
- ★ 媒体:CD-ROM

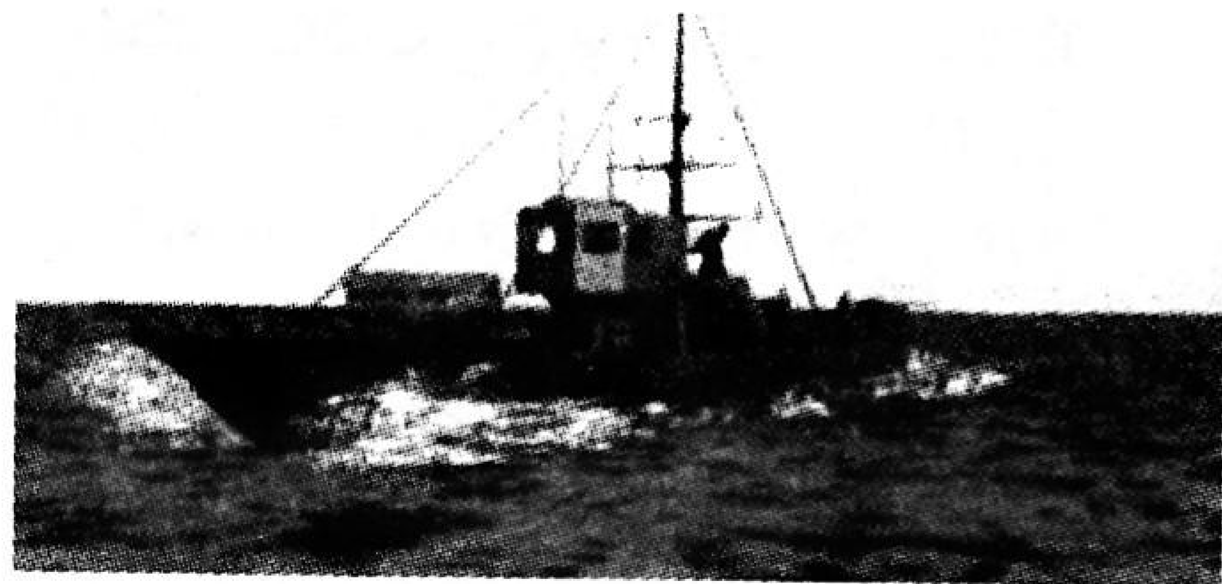


征服与毁灭(沙丘III)

■文/李纬

令玩家盼望已久的《沙丘III》终于粉墨登场了,这对于喜欢即时(REAL TIME)战争游戏的朋友来说是件幸事。WESTWOOD(西屋)公司自92年推出《沙丘魔堡II》之后,杳无音信,令诸多玩家大失所望,忍耐度几乎到了极点。幸亏在这期间有INTER PLAY的《魔兽争霸》(WARCRAFT)解了燃眉之急,否则玩家非得直捣WESTWOOD总部,闹他个天翻地覆。"千呼万唤终不出"的《三国演义II》使国内的玩家不得不把眼光放到欧美游戏上,就在这样的背景下,WESTWOOD和VIRGIN(维真)隆重推出《沙丘III》,又名《征服与毁灭》。该游戏只发售光碟版,而且是两张好旧梦重温,再玩一遍《沙丘II》,以保持心态平衡。闲话少说,让我们一同光顾这一新款的大型战争游戏吧。

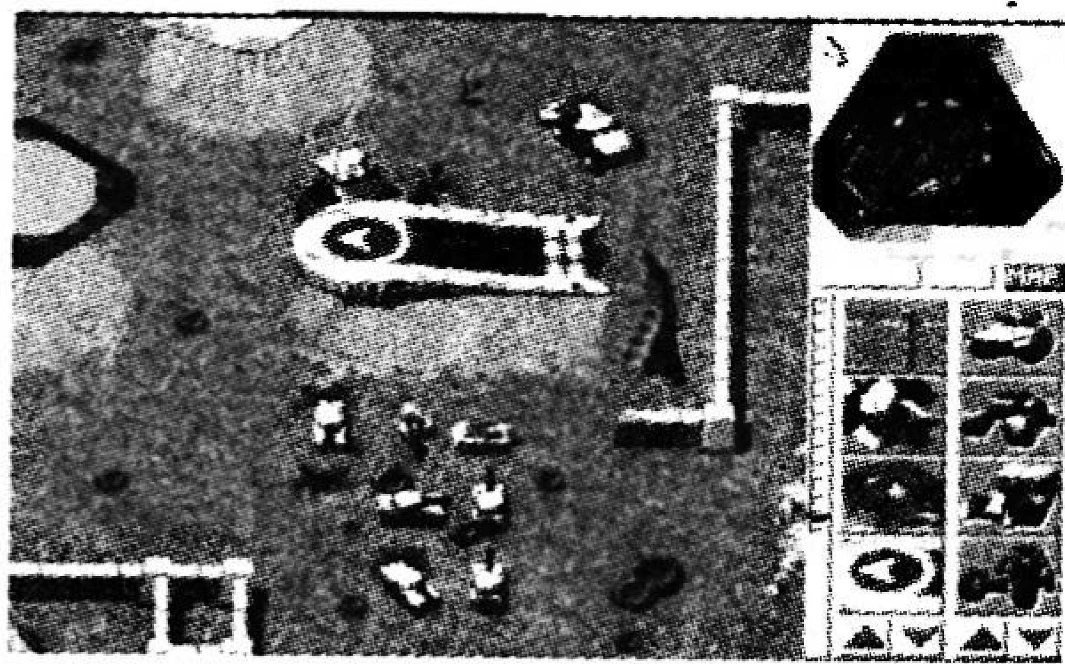
游戏中分红、黄两方:红方代表邪恶的诺德家族(简称NOD),黄方代表正义的地球守卫军(简称GDI)。为了争夺地球的控制权,双方进行了声势浩大的战争,战场就选在非洲和欧洲。你可以任选一方,作为他们的头儿,充分显示你的军事才华,领导他们取得最终胜利。该游戏兵种之多是以往即时战斗类游戏无法比拟的,它有步兵(狙击手、火箭手、投雷手、火焰喷射手、工兵)、机械化部队(轻型坦克、中型坦克、重型坦克、加农炮、摩托车、装甲运兵车、火焰喷射车、隐形车、火箭炮)、空军(运输机、轰炸机、武装直升机)、海军(登陆舰、巡洋舰)等等。每一个兵种都有特点,只有熟练掌握才能运用自如,出奇制胜。比如,用火焰喷射器对付步兵,用坦克和大炮攻击敌人坦克,用萨姆(SAM)导弹攻击敌人空中目标,可作到事半功倍。由于军团间的进攻都采用远程攻击,而并不同于《魔兽争霸》的近距离肉搏,因此导弹、子弹满天飞,战斗格外激烈,这也正是科技发展的必然结果。



游戏中计算机的AI不低于一名军事家,它并不象二代中那样一个劲儿地傻冲,直到燃料枯竭。它一会儿按兵不动,一会儿发动突袭,一会儿又用诱敌深入,再加以围攻。当然你也不是吃干饭的,相信一定能识破敌人诡计,并将其一一歼灭。地形在这个游戏中非常重要,高山、丘陵、树林、河流、桥梁……到处都是天然的屏障,关键看你会不会加以利用了。有的地带很狭窄,派几名士兵把守就可作到"一夫当关,万夫莫开"了。另外,占领制高点也是很必要的,居高临下地进攻当然容易多了。当敌人基地处于盆地中,而且只有一条狭长的入口,怎么办呢?硬冲是匹夫之勇,使不得,不如先绕到周围的高地,从高处向下攻击敌人,打他个落花流水,再下来发动总攻,可不费吹灰之力便占领要塞。集团进攻是现代军事的一大特点,集结大批部队突然向敌人腹地发动猛攻,造成局部的以多打少,就算敌人有三头六臂也难抵挡。但是,它的弱点是怕空中轰炸,一旦敌人轰炸机投弹就全都归西天了,无一幸存,因此还得分散开。集结与分散是矛盾的一对,各有利弊,这就需要你不断地调整队形,以适应当时的变化。

一部好的游戏应该具有方便简洁的操作性,该游戏也不例外。在《沙丘II》的基础上,它简化了许多不必要的键盘操作。比如以前是先用鼠标点一下部队,按"A"(ATTACK),再点一下所要进攻的目标;按"M"(MOVE),再点一下所要移动的目的地。现在就不同了,先用鼠标选择所要操纵的部队,再到空地处点一下,部队就会向空地处移动了;进攻时也一样,先选择部队,再点一下所要攻击的敌人就可以了,一切键盘操作全部省略。

由于该游戏中,部队的数目是没有限制的,只要钱多,想造多少就多少,而不象



二代中有一定限制。试想,倘若有千军万马,操作起来一定是件很费神的事儿。为了操纵方便,该游戏提供了群体操纵模式,只要用鼠标在屏幕范围内定义出一个方块,这范围内的全部人员都将听你的调遣,或者移动或者进攻。这样,玩家就可快速地向部队下达命令,要知道在即时战争类游戏中,时间就是胜利啊!

工兵在该游戏中的地位是不容低估的,虽然他既不能攻也不能守,但是他能钻进敌人基地中并占领它,化敌为友。这样,敌人造的工厂、电站都将属于你了。最重要的是,有的关一开始你并没有基地,只有几支部队和几个工兵,而敌人却有两个基地(总部和分部),你只好护送工兵抵达分部,并掩护他们进入建筑物 (下转第125页)

★ 英文名:THE NEED FOR SPEED
★ 出品:PIONEER(先锋)
★ 代理:ELECTRONIC ARTS(电子艺界)
★ 媒体:CD-ROM
★ 配置:486/66/8 ★ 光碟容量:600M
★ 类型:SIM(模拟赛车类) ★ 硬盘空间:28M



■文/李伟

拥有一部名牌跑车，驾驶着它在风景优美的大道上兜风，或者参加一次名车大赛,比一比到底是谁是"王中王",这或许是许多男孩可望不及的梦想。《极品飞车》这款95年末推出的大型光碟游戏为我们提供了一个圆梦的机会。漂亮的赛车,一流的跑道,优美的景观,就差一流的车手——你了。赶快开足油门,冲吧!离开繁喧都市,尽情体味大自然的韵律,没有速度的限制,任你自由发挥,让你也享受一下"生死速度"的感觉。

ELECTRONIC ARTS(电子艺界简称EA)不愧是一流的公司,《双子星传奇》、《FIFA96》、《95劲爆NBA》、《US NAVY FIGHTER》(即《傲气雄鹰》)……款款水准都不低,《极品飞车》也不例外。无论是从观赏和收藏价值上考究，还是从可玩性与其它赛车类游戏进行比较，它都是一部上乘之作。

该游戏的片头先播放一段真实而又急促的名车录相,令你马上兴奋起来,感到全身热血沸腾，真想立即钻进赛车，享受一番。不要着急,让我们先来欣赏一下这些宝贵的资料。流线形的车身,强劲的马力,舒适的驾驶环境,简便的操作性能,是每辆跑车基本具备的条件。该游戏收录了现今世界上最著名的8种跑车：克莱斯勒·道奇·蝰蛇RT/10、法拉利512RT、兰博基尼DLABLOVT、马自达RX-7、本田·阿库拉NSX、丰田SUPRA(涡轮增压型)、波尔舍911·卡丽娜、雪佛兰·考尔维持ZR-1。面对这么多豪华跑车，是不是都挑花了眼。其实每辆车都有其自身的特点,我们要想多了解一点，就只有通过进一步查看它的工作特性(PERFORMANCE)、基本常识(GENERAL)、录相片段(VIDEO)、历史文献(HISTORY)、机械原理(MECHANICAL)了。这些精确的数据全都由美国著名汽车杂志《ROAD& TRACK》提供,图文并茂,给你留下的印象一定会很深刻，再加上有专业人员进行现场解说,就更有趣了。

下面我们逐条进行查阅。1. 工作特性：跑车的启动性能(从0到60迈需要多少秒,从0至100迈又需多少秒,最高时速为多少),制动性能(速度从60迈降到0的最短停车距离,从80迈到0的最短停车距离,总体制动效果如何),操作性能(平衡能力如何)。2. 基本常识：将介绍跑车的售价、净重前/后轴的重力分配比、长、宽、高EPA油耗(城市/公路)。3. 录相片段：大约30秒真实而又颇富动感的画面将令你一饱眼福。4. 历史文献：将列出该车的历史情况，在哪年夺得过什么冠军。5. 机械原理：纵版剖视图将透过车身向你展视跑车内部的机械状况,令你大开眼界。
优良的跑道对你的技术发挥是非常重要的,该游戏为玩家提供了6种跑道:3条封闭路段(春天的荒漠、秋天的山谷、险峻的山路),3条单程路段(市区、海滨、山区)。每种跑道的形状和两旁的景观都不一样，你在比赛前最好是先熟悉一下它的特点，在哪儿有弯道，哪儿又是直道，哪儿有坡……另外该路线的长度是多少，需要跑多少圈也很重要。作到心中有数,比赛起来就会胸有成竹,胜券在握了。

另外,该游戏除了为玩家提供试路赛、拉力赛、记时赛，还为网络朋友提供了HEAD TO HEAD模式,最多可8人同时进行比赛,人和人之间的较量才是最高境界,不是吗?

我们光是纸上谈兵，也该上车进行比赛了。绿灯一亮,你立刻挂档,并加大油门,拼命往前冲。如果你还是个新手的话,最好采用自动换档,当车速达到一定时,计算机会自动帮你换档;如果你已是个飙车老手,那么只有用手动档才能显示你高超的车技了。要想夺得好名次,当然就得超过数名对手，但是有时你前面的车看你快超过它就左右来回晃,就是不让你超车,好象故意在气你。对付它万万不可着急,先跟它一段,见机(比如弯道时走内道)超过它,此时你能从反光镜看见它在你后面吃着你的土，并渐渐远去，心里暗自得意。速度非常高时，你会感到车子如同飞一般左右飘乎不定,很难控制。这正是真正车手的感觉,也是终极速度的体验,满刺激的吧。开车时要随时注意车道两旁的路标，它提示你前方路段的状况,这样就能够提前作好准备,而不至于到时手忙脚乱。当你的跑车与其他车子相撞时,车子的外壳变得凹凸不平。严重者甚至腾空而起，落地后还继续向前翻滚,这一切动画是那样逼真,与真正的"大撞车"绝无差别。沿途风光秀丽、景色怡人,这些都是现场实地拍摄后经计算机加工处理的结果,感觉当然不错,令你在"飞一般"紧张的同时还能够放松一下。曾经在电影《侏罗纪公园》用过的SGI(硅谷图象技术),在本游戏中也大放光彩,令图像在高速处理时仍保持细腻流畅。该游戏还具备录相功能。在你开车进行比赛的同时,还可把全程录制下来。等比赛完后,你可随意播放,并可从车内、车尾、天空、路旁等6个角度观看,再回味一下刚才的紧张与快乐。每场比赛后,还将显示你的名次、开完全程所需时间、平均速度、最高时速和历史记录的最好时间、最高时速。看出自己的差距,就有动力向更高一层挑战了。

该游戏有两种显示模式(640*480和320*200)供你选择,不同的机子有不同的选择。要想图像清晰而且动作流畅,当然首选"奔腾"了，最低的配置也要486/66/8M。看来玩家得勒紧裤腰带，准备升级换代了。

超现实的感觉,超时速的享受,与时间赛跑,与对手狂飙。这是《极品飞车》给你带来的……踩足油门,转动方向盘,"飞"吧!

(1996.2)

英文名:HEROES of Might and Magic
出品:NEW WORLD COMPUTING
发行时间:1995年
类型:策略(SLG)
配置:486/33/8
媒体:倍速CD-ROM
光碟容量:480M
硬盘空间:25M

魔法门英雄传

也不知为什么，游戏的制作者们总喜欢把勇士、怪兽、精灵等等作为他们游戏的主人公，再配上一些必不可少的魔法和巫术，就构成了一部精美之作。或许只有这样才能帮助人们从现实中解脱，进入另一个虚无飘渺的世界，尽情地自我放松。而《魔法门英雄传》就是这样一款曲型的SLG。

一提到该游戏，我不得不被它的美工所折服。256色的高解析度(640*480)画面鲜艳而亮丽，人物的造型逼真细腻，背景的搭配柔和。现在的玩家口味越来越高，没有非常好的画面是很难吸引他们为此废寝忘食的。因此，美工的水平至关重要。相信你一拿到《魔法门英雄传》，就会为它的美术制作惊叹不已，爱不释手是必然了。

简洁友好的界面令你在轻松之余随意设定参数。你可通过调整各项指标来选定难度，分容易、正常、较难、专家四种级别。另外，你还可任选四国中的一国作为自己的国家，为其效力。有红方IRONFIST君主，绿方的SLAYER君主，黄方的LAMANDA女皇，还有蓝方的SLAMAR君主，他们每个人都有其各自的特点，完全看你的喜好了。此外，你还必须选择18个地形中的任意一个作为战场；在18个战场中有的只是很小的一个小岛，而有的却是分成好几块大陆，需要你建造自己的海军，进行登陆。准备工作已完成，进入一级战备状态。



新大陆已经发现，包括你在内的四位君主或女王同时奔赴那里，为了争夺控制权展开了史无前例的魔法大战。面对如此巨大的挑战，你——未来的国王，必须击败其它三名对手和当地的土著人，征服整个大陆。同《文明》一样，起初只是一小块视地，未走过的地方是黑的，什么也看不见。随着进程的不断推进，你的魔法王国也将逐渐扩大，会遇到各式各样的小镇、矿山、城堡……必须迅速占领它，别留给他人！要打仗，当然离不开军队；而每支军队都要由一位英雄(HERO)作统帅，最多可带领5个兵种。你可同时拥有8位英雄(再多就不行了)，派遣他们分别驻守不同的地段。该游戏给英雄赋予了神话色彩，他们永远都不会死去，即使你在某场战斗中一败涂地、全军覆没，英雄也只是重新回到大本营，等着你再次雇拥他。另外，英雄从来不直接参加作战，只是在后方指挥，如：念一些咒语来提高我方士兵的战斗力和防御值；还可对敌方施咒，把他们的眼睛弄瞎，减缓他们的行动速度等等。作为英雄，他有5项指标：攻击力、防御力、魔法值、学问知识和经验值，每打完一场仗(不同的难易度，增加的点数也不同)。

计算机对手比你想象的聪明的多，这对于喜欢冒险的玩家又是一大挑战，敢不敢上呢？城堡是你的家，在那里你可以雇拥英雄，修建魔塔、间谍协会、酒馆、水井、港口和各种兵营，它们分别有各自的功能：魔塔最为重要，它能使英雄学会咒语，并且初充魔法值。随着魔塔级别的不断升高(最高为4级)，英雄所会的咒语也愈来愈多；间谍协会能搜索并提供关于敌人的有用信息；酒馆能提高守城部队的士气；水井能使兵种的再生力增加两个点；当你的城堡靠近海边时还可建港口，造运输船准备登陆用；兵营是生产士兵的地方，该游戏为玩家提供了30多个兵种，从顽皮的小妖精到巨大的食人兽，从可爱的小天使到可怕的九头蛇，还有剑客、骑士、人头马……，合理的兵种塔配非常重要，即要有擅长远战的弓箭手，又要有适合近处



攻击的食人兽。为了建造各种设施，你要拥有尽可能多的资源。除了金钱以外，木材、宝石、水晶、矿石、硫磺、水银的作用也不容忽视。

在城堡外你除了能发现许多宝物，还将会碰到其他古迹。随处可见的方尖碑，能为你提供一张地下藏宝的地图，此宝乃稀世珍品，对你的最后胜利会有很大的帮助；在茅舍、小屋里，你可免费地雇拥低级的部队；篝火和宝箱中有你意想不到的好东西；喷泉和雕像能暂时提高你部队的运气和干气；神龛内有秘密的咒语等着你去拿；灯塔则能增加船的视野范围；墓地和沉船里一般都有宝物，但是经常会遇到幽灵的骚扰；

眺望台能增加1000个点的经验值。

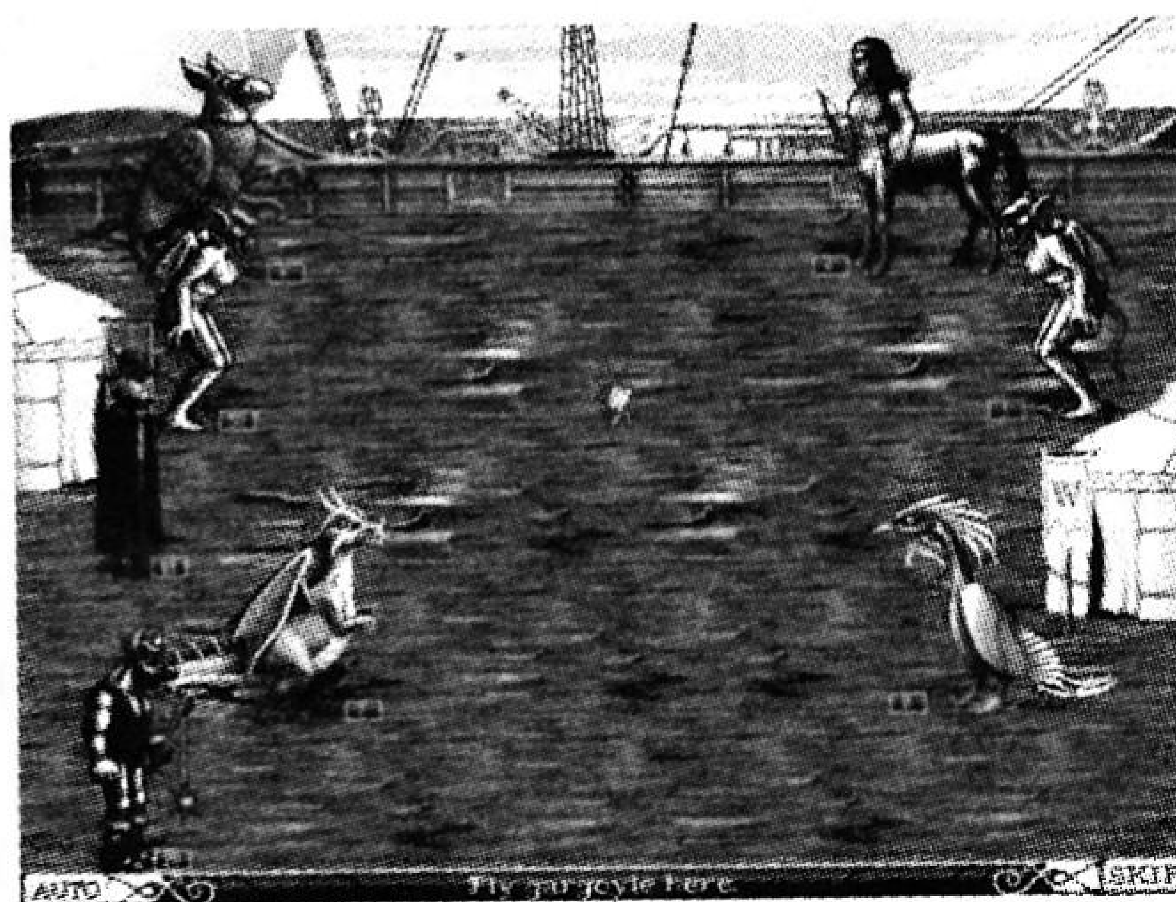
既然该游戏属"魔法门"系列，魔法当然是至关重要的了。随着魔塔级别的不断提升，英雄所会的咒语也愈来愈多，威力也愈来愈大。咒语固然不少(总共有19条)，但无非分成两类：作战用(军用)和平时民(民用)。恰当地使用咒语可达到事半功倍的效果，例如：致盲术(BLIND)可使你选中的敌方士兵无法移动和进攻；减缓术(SLOW)可降低敌兵的移动速度，打他个措手不及；与其相反的加速术(HASTE)可使我方将士行云流水，来去自如；驱魔术(CURE)则可驱散施加在我方士兵身上的魔法。以上都是作战时使用的，还有很多不一一列举了，民用的法术用处也不小，如：勘矿术(VIEW MINE)能查看整个大陆所有的矿山位置；穿墙术(DIMENSION DOOR)能使你的部队穿越任何障碍物；偷窥术(IDENTIFY HERO)能在很远的地方观看敌人英雄的有关信息……上帝赐予了你如此多的魔法，尽力使用吧！

另外，该游戏的音乐制作也值得一提，忽而悠扬清雅，忽而神秘莫测，忽而紧张不已，忽而鸟语花香。当你靠近木材加工厂时会听见拉锯声，当你离喷泉不远时会听见哗哗的流水声，精彩绝纱极了！还有，该游戏提供了联机对战的功能，最多可4人同时进行，"有朋自远方来，不亦乐乎"。

总之，消灭所有敌人的英雄和他所率领的部队，占领他们的城堡、小镇和矿山，这是你的首要任务。当然，偶尔也会有不同的胜利条件，例如找到丢失的"超级史前物"或占领一个特殊的中立城市，但是不管干什么，敌人总会千方百计地阻止你，与他们发生冲突不可避免。

该游戏在欧美非常流行，可以说是家喻户晓、老少皆宜，怪不得美国著名游戏杂志《COMPUTER GAMING WORLD》给它评了五星(很难得的)。计算机将考验你的领导才能和战略战术，你要小心地管理有限的资源，合理利用，否则流离失所的将是你。是时候了，赶快雇拥你的英雄，集结全体部队，带领他们走向胜利。

(1996.4)

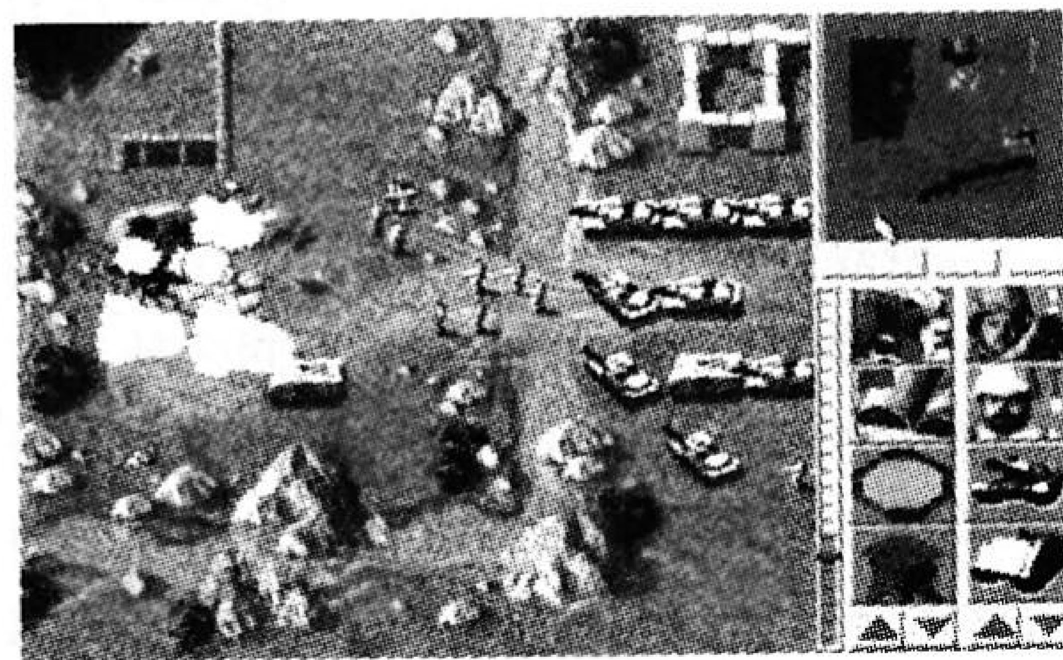


(上接第122页)内，这样就把分部占领了，再经过你的不断完善和发展，就有实力向敌人总部发起进攻了。另外，在有的关必须救出监狱(PRISON)里的人质才能过关，而这项任务非工兵莫属。因此，工兵是取得最后胜利的关键。

在《沙丘Ⅱ》中，香料(SPICE)是至关重要的，拥有香料就等于拥有了一切，甚至可以说拥有整个星球。《沙丘Ⅲ》中采集的不再是香料了，而是一种叫TIBERIUM的植物，它的地位与香料旗鼓相当，不同的是它对步兵有害，当步兵走在它上面时，生命力会有所降低。因此，步兵要想安全通过植物林就只能钻进装甲运兵车，等车开过去后再下来。另外，当用工兵占领植物提炼工厂(TIBERIUM PEFINERY)时，最好是等开采车进库卸货时攻占，这样连工厂带车一块儿都属于你了，否则只能得到一个工厂，还得再花1400元造一辆开采车。

在玩该游戏时，有一些细节需要注意。坦克虽然威猛，但对付步兵这样小目标移动靶子可够费劲的了，打半天就是打不中，索性把他压死；火焰喷射器虽然对付步兵威力十足，忽的一把火烧得敌人魂飞魄散，但却容易伤到自己人；投雷手死时会爆炸，所以要把快死的与大部队分开；GDI有空袭(AIR STRIKE)能力，而且不用花一分钱(费时)，但要先把NOD的萨姆导弹干掉才行；GDI的离子炮(ION CANNON)非常厉害，只要蓄足能量能将敌人目标瞬间化为灰烬，但蓄能需要较长时间；NOD的激光塔(OBELISK GUARD TOWER)威力无比，只需两发就能将中型坦克击毁，但是当电站下降时将失效，所以进攻时最好先将敌人的电站炸掉，使激光塔失效，再发动最后的总攻。为了加快动画速度，该游戏采用320*200*256的解析度，虽然看起来画面不如640*480那么细腻，但由于流畅度很好，因此感觉仍不错。特别是每关结束的过场动画，既起到了衔接的作用，又能让玩家在紧张之余欣赏一下惊心动魄的激战场面。为了能看到精彩的过场动画和爆机画面，你就必须打好每一场仗，信心增强了，当然也就什么都不怕了。自从声霸卡出现以来，音效的制作水平已成为判别游戏好坏的重要标准之一。该游戏提供了19首乐曲，共61分26秒，在你操作的同时将连续不断地播放：一会儿是紧张的摇滚，一会儿是干脆的说唱，一会儿又是缓慢的弦乐，令你置身于电脑中的世界。另外，各种音效也此起彼伏：有士兵临死前的惨叫声，有基地建设的马达声，有坦克爆炸的轰轰声，有雷达站通讯的嘀嘀声，还有秘书的报告声。你要集中精力地听，因为每一种声音都是一条信息，当然秘书的所提供的信息最为重要，听到消息后要及时采取新的政策。总之《征服与毁灭》即《沙丘III》是近期少有的好游戏之一，WESTWOOD不愧是一流的设计，没有令玩家失望。相隔许久，再次见面，仍然很亲切。据悉，《征服与毁灭II》预定在不远的将来隆重推出，我们试目以待。

(1996.1)





中国人的强手棋——

大富翁

■文/玄狐小组——宏逸

许多年前一位叫帕克的老外发明了强手棋(Monopoly),并且迅速风靡世界。于是大宇公司的狂徒制作组就根据它制作了中国特色的强手棋——《大富翁2》,在房地产业意外又加入了炒股票的致富之路。性格各异的人物,丰富的随机事件,幽默的串场对话,在PC游戏中好评如潮、长盛不衰。随着它的一炮打响,强手类游戏如雨后春笋般出现,诸如《富甲天下》、《爆笑三国志》、《嘻笑春秋》、《超级大富翁》等,虽然都有新意,但在趣味性方面远不及《大富翁2》,只是增加了我们对《大富翁2》的续集的期待而已。狂徒们当然不会对此无视,在推出了中文RPG的极品——《仙剑奇侠传》之后,终于制作出了大家期待的《大富翁3》。初见《大富翁3》,我们的感觉是既亲切又惊喜,亲切的是游戏保持了原作的风格,惊喜的是游戏中有许多新的创意使其在趣味性方面更胜前作。

游戏中的登场人物一共有十二名,前作中的阿土仔、孙小美和钱夫人继续到《大富翁3》中发财,同时又加入了香港大款林娇娇,美国报童小丹尼,日本职业女性石桥贵子,阿拉伯石油大亨沙隆巴斯等九名有趣的人物。每个人的串场话都有所不同,欧美人一律说英语,日本人当然说日语,阿土说闽南话,而孙小美不知怎的变成了北京人了,(不过手册里如果不说她是北京人我还真听不出来)。最有趣的那个沙隆巴斯,阿拉伯语没人会说所以一律用图形代替,破了财之后你就会看到破碎的心或长翅膀的钱。最可恶的还数阿土了,在游戏中简直变成了大老千,屡屡在拆了我的摩天大厦后说:"别人的失败是我的快乐。"

游戏在台北、台湾、大陆三个场景中进行,不同的场景中除了地名不同之外还有当地特有的自然景观,企业和上市的股票都不同。房地产业的运营方式基本同于前作,先买空地,再次经过发追加投资,依次建起平房、店铺、商场、商业大楼和摩天大厦。但合用改建卡可将其改建为连锁店,连锁店单独收费,每间2000元,经过时收费额是全部连锁店的总和。另外在台湾和大陆还有一些出租地,你经过时可以用一定的月租租用,再次经过时可以在上面建起饭店、办公大楼和度假中心,经过时都要交租金,并且经过饭店要住一至三天,在度假中心必须停留两天。

游戏中在股票市场的动作方式上较前作有较大改进。股票共分为三种,第一种是公共炒作用的企业股票,前作中的股票全部是这样。第二种是可以用控股的方式取得企业经营权的分红股票,当你停在企业路段时可以买原始股,同时也可在股市以当时的价格购买,持股最多的人自动取得经营权,每月按持股百分比分红。第三种与第二种基本相同,但不上市进行交易,只有经过企业时购买,自来水场、电力公司属于此类。股市口袋要经过就可以进入,炒股的机会大大增加,不象在二代中股票暴涨时干瞪眼,等到进了股市时已经跌赔了。

前作中的财、福、衰、穷四位神明依然存在,不过有大神和小神之分。大神是每次都显灵,而小神则是时灵时不灵,大神附身七天离开后自动转为小神,小神附身七天离开后自动转为大神。游戏中还加入了天使和魔鬼,天使附身后,所到之处的房屋一律加盖一层,而魔鬼则拆掉一层,碰上他们是福是祸还很难说。他们二者也是互相转化的。新出现的还有专门罚款和吊销驾照的警察,抢走你的10%现金的流氓和咬人的恶狗(被咬后住院三天,开车时可将其压跑)。卡片共有26种,新增的有与指定对手平分现金的均贫卡,只换房子使等。售地卡则不是只限于卖自己的地,可以出售任何人的地,参加自己房产的拍卖时的感觉真让人哭笑不得。这次还新添了道具一栏,买摩托后可一次扔两个骰子,买轿车可一次扔三个骰子,这对冲过"死亡街"很有帮助。路障和地雷相当于原作中的同名卡片,飞弹十分有用,可令3×3格内的人屋俱毁。信用卡可在银行申请,在没有现金时可以预支。购买卡片和道具不再用钱而是用点,点可以在赌城用钱买、在游乐场挣或是去赌博。

游戏中有一个新设定的叫物价指数的参数,游戏开始是物价指数是1,当某人的总资产先达到近一百万时物指数将上升为2,这时过路费将涨至开始时的两倍,以后总资产每上升30万时物价指数就上升1。钱少的很快就将倒闭。也可以说当物价指数涨成2时谁最富谁就是最后的赢家。另外电脑对手的智商较二代高了不少,他(她)们会进入黑市买卡片,会频繁使用购地卡、恶魔卡、查税卡等。

游戏的画风没有沿用前作的320×200,256色的画面,而代之以640×400,16色的画面。这种完全不同的风格,这可能是狂徒的一项新的尝试。画面更加精美、细腻,但我觉得游戏中整体色彩运用较淡,不够鲜艳,总的来说我还是较为喜欢前作的画风。游戏中音乐的变化较多,欢快的风格与游戏的风格搭配得很好。操作的设计也很体贴玩家,鼠标箭头总是为你放在最顺手的地方。购物时的计算器等都可以随意移动到合适的位置,用鼠标箭头在房上点就可以查出它属于谁,租金多少。在整体设计上完善了股票交易系统,丰富了神仙和特殊人物,并且增加了新的卡片和道具。在你遇到霉事时,背景中会传来一阵哄堂大笑,而把大厦建到顶时则会传来一阵掌声。这一切都使它具有很高的趣味性和娱乐价值。

中国人自己制作了许多强手棋类的游戏,但很好的是《大富翁3》,它是当之无愧的"中国强手棋"。而狂徒制作组也是游戏制作者中的强手,我们期待着他们更多的好作品。现在你是否决定把你硬盘中的什么《超级大富翁》、《嘻笑春秋》删掉,和我们一起加入《大富翁3》的阵营呢?(1996.5)

黑暗中的呼吸——

漫步恐怖游戏

■文/梁怿炜

恐怖生于人的内心，生于人类的无知、罪恶和狂妄。

优秀的恐怖作品带给人的应该是灵魂的洗礼，用罪恶的情节和场面来警示人类灵魂中罪恶的一面，让人类灵魂中善良的一面得到解救和觉醒。——作者语

INFOGRAMES& ALONE IN THE DARK
(鬼屋)

"月黑风高，苍影凄凄，这情景忽然在我的眼前出现……，他走进了悬崖岸边的那间古宅，虽然人到中年后的身子稍嫌肥胖，但他依然身手矫健地避开花园中巡逻的海盗，攀上了二楼的楼梯，见有间屋子灯火摇曳，里面有个小女孩正在床上酣睡，他便从窗口爬了进去，因为这个叫葛瑞丝的女孩被人绑架，而他也是历经千辛万苦才来到这儿，现在已没什么可阻挡他去拥抱她，将她抱回自己的房间。忽然，屋角边的小丑木偶好象动了一下，他回头看时不似乎没动过，'莫不是眼睛花了？'他想，而女孩也醒来，看到了他，也看到他父亲身后出现了小丑恶魔般的眼睛，女孩子瞪大了惊恐的眼睛都来不及出声，小丑的手已插入了他的咽喉，又听到那可怕的女人的楼下疯狂的笑着……

记得去年我为《电脑》杂志写《鬼屋魔影Ⅱ——ALONE IN THE DARKⅡ》全攻略时，是用上面这段开头的，我之所以要用这样恐怖的语言来营造这种环境是因为任何一款恐怖游戏如果没有恐怖的气氛，那么它就像一个让人笑不出的喜剧和让人流不下眼泪的悲剧一样失败。

PC GAME(这里的PC包括APPLE、MAC系列微机）的历史并不是很长，但将恐怖作品搬到PC GAME上可溯到INFO-COM公司的纯文字游戏《THE LURKING HORROR》［月雾］、《遗产故事》、《AHEILAI》、《古堡禁地》、《蜡像馆之谜》等，但都无法在玩家的心目中留下印象，直到I-MOTION公司在93年推出他们的经典代表作——《ALONE IN THE DARK》系列就占了三部。

93年，世界PC引来了386的巅峰时代，而3D STUDIO也开始普遍在PC GAME中得于应用，法国的INFOGRAMES则将3D STUDIO技术运用在赛车游戏上，而INFOGAMES则将3D STUDIO技术成功地运用到动作恐怖游戏中，在《ALONE IN THE DARK》中，人物造型是以几何体构成，虽然粗糙的画面远比不上当时其它游戏精美，但正是这种粗糙的几何图形构成的主角以类似于电影多角分镜的模式在游戏中运动，便玩家很自然在感觉到主角的真正存在，并将自己融入游戏情节中，而



此时你会感觉到重重的危机恐怖感从四面八方向你压来，配上深沉、紧张的音乐，诡密、曲折的剧情，丑陋、凶狠的对手使你更加无助，于是《ALONE IN THE DARK》成为了恐怖游戏的里程碑。

虽然当时另有几部恐怖作品比如《黑暗之蛊》、《恶魔禁地》，但似乎在表达手法上INFOGRAMES更胜一筹，但这并不是说它无懈可击，抛开因硬件限制的图形质量不说我们来看看这游戏，在第一代中玩家可选择能力相同的男主角侦探康比和女继承人埃默利，在游戏中你必须和各种强大难缠的鬼怪交手，运用你的智慧和各种物品、机关将他们消灭，来寻找这屋子中隐藏的秘密。你很容易死亡，而且死亡后的样子绝对让你看着不舒服，而这种死亡和严重的挫折感虽然会让你感到暂时的恐怖并加长游戏的耐玩性，但它一再打断了玩家的恐怖感也是这种类型的弱点。

你可以设想如果为了对付一个敌人一再存盘、死亡、读盘、死亡、读盘、死亡而烦不胜烦的话，则游戏恐怖的气氛顿时被冲得一干二净。在《ALONE IN THE DARK Ⅰ》的续作Ⅱ、Ⅲ代中这种遗憾为之更甚。

《ALONE IN THE DARK》系列中最成功的地方是运用了多角度分镜方式，而危机就潜伏在这不同的分镜之中，恐怖作品中最紧要的希奇柯克悬念手法在游戏中运用得非常成熟，比如在游戏中我们可以在一些地方看到鬼怪闪烁的影子，或者是时远是近的呼吸声，游戏的谜题也是抽丝薄茧般层层揭开，随着你与真相的距离越近，危机感也就越大。同时电影蒙太奇的手法在游戏中运用得非常好，这和欧美恐怖电影作品使用上千人力、千万美金相比，IN-FO GRAMES的作品可说是难能可贵的。

《ALONE IN THE DARK》系列有很强的动作成分，这种3D模式下的动作处理在当时引起了游戏界的轰动。在一代中游戏中设置了不少机关，你可以运用门、窗、衣柜等道具消灭对手，但不少玩家嫌这样不过瘾。在听取了玩家意见后INFO-GRAMES在制作Ⅱ代时就明确了要玩家努力刻苦训练基本功和杀敌本领，所以在Ⅱ、Ⅲ代中我们要硬碰硬地战斗，甚至在Ⅱ代中一开始我们就得用六发子弹的手枪和敌人无限子弹的机关枪斗。虽然游戏还是提供了一些智谋的运用，比如Ⅱ代中可用素养药来消灭敌人，也可以利用建筑物的特点，比如往烟囱中扔手榴弹来有效地杀敌。游戏中没有更多余的子弹，虽然我们相信康比是个枪法出众的神枪手，可惜我们不是。游戏的谜题越来越海阔天空，让人不知所措，这些缺点虽然不影响Ⅱ代的再度辉煌，却让Ⅲ走进了坟墓。原因只有一个——恐怖被太多的难题和挫折所替代。

Ⅱ代中以一个小女孩来接替主角康比进行游戏的设计应该说是非常成功的，但Ⅲ代却变成了更离奇的主角死亡后转变成

一只恐怖的红眼猫，然后再在印地安的法术中得到再生的情节让人提不起兴趣。由于 INFOGRAMES 公司的主要核心成员在Ⅱ制作后就离去，所以Ⅲ代保持原作的优点勉强，所以只能在情节上以离奇来取胜，当然结果是有目共睹的惨淡。

记得和一位游戏朋友谈论起《ALONE IN THE DARK Ⅱ》时，他笑着说还不如去玩《DOOM》痛快得多。而我想提醒 INFO GRAMES 公司的也只有这句话——如果喜欢尽情地屠杀敌人，我还不如去打《DOOM Ⅱ》。

其实 INFO GRAMES 公司在 94 年推出了另一套经典的恐怖作品——《魔影哈雷》，当时我是深深地被这款游戏谜住了，“银河如同一把熊熊烈火，在漆黑的宇宙中闪耀着光芒。在一些遥远无及的星晨中，我们人类的肉眼本来是应该无法捕捉它们的影子，但它们却在狡猾和诡秘地用寒光向我们发出一阵阵的冷笑，即使是天空中重重的雾去都无法阻挡，而我们的村庄中也能感觉到风都给凝结。我虽然看到了它，却无法叫出它的名字，但是这样的星星在无限的银河中何止成千上万，渺小的我又怎么能对此妄加臆测？”

这段真实在文字记载是 1824 年访问美国东部的英国贵族、天文学家 LORD ALLISTAIR BOLEKINE 笔记中的片断，在他的笔记中他认为在美国东部有一块不为人知的空地，在那里时空和空间将会产生另一种解释。在《魔影哈雷》这款 PC GAME 中你扮演阅读了这笔记的英国天文学家 JOHN CARTER。他在 1910 年趁哈雷慧星通过地球时想在那神秘的时空拍摄到它的照片——但他不知道曾经发生过的事，BOLEKINE 在那儿看到哈雷慧星后发疯了。

死亡的阴影在这款游戏中时时的纠缠着你，对于无知的恐惧无时不敲打着我的心房，但这款游戏失败之处是它的图形实在太差了。相信 INFOGRAMES 公司自己都知道这方面的不足。虽然《魔影哈雷》给我留下了深刻的印象，并且获得了 PC GAME 界一片喝彩声，但其文学的方面要超越游戏的方面更多，而在众多的 PC GAME 中几乎没有立足之地。而我的一位朋友曾经说过：“如果你不会欣赏《魔影哈雷》，就不能算是个真正的 PC GAME 发烧友，大家以为呢？”

INFOGRAMES 在 95 年推出的《南极冰怪》是他们制作的优秀的恐怖游戏，我曾经大去年六月看过这款游戏的 DEMO，当时我怎么也无法将如此精美的图形、动画效果和 INFO GRAMES 联系起来，直到看到游戏的引论。

“论说中神秘残暴的种族将统治这雪白无瑕的南极冰原，有一座城市，在它的四周有巨大的城墙保护，现在它还应该屹立在那里。在城堡内，有取之不尽的黄金白银和珠宝，还有曾经深深地烙在人类心灵中恐惧的东西，虽然忘记已将那恐惧放人了最深的地方，那是一种退化的生物。在那里居住的人类，平时是多么的平和和安详，他们无所取也无所依，然而当他们听到‘南极冰怪’这名字就会变得惊恐和暴怒。他们相信，如果那生物再次出现，那么类动数难逃……”

(摘自 TERRA INCOGNITA 的文章)



《ALONE IN THE DARK》已走到了尽头，这并不是说它不能再写续作，而是这种画面、情节、动画的合成体已无法提起玩家的兴趣。你可以看到 95 年 PSYGNOSIS 的作品《ECSTATICA 魔域迷踪》就超越了它很多很多。

《第七访客》与《11 小时》

用互动式电影方式来制作游戏，尤其是恐怖游戏也是同样在 93 年开始兴起的，人们到现在都不明白 TAILOBYTE 手中到底拥有什么样的引擎王牌，可以在当时制作《THE 7TH GUEST》这样影响至今的作品。95 年底，世界 PC GAME 的 MPCGAME 榜上我们仍可看到《THE 7TH GUEST》。

《THE 7 THGUEST》和《ALONE IN THE DARK》不同，它折磨的不是你的肉体和神经，而是你的灵魂，它将你的灵魂锁进了鬼影缭绕的空间，各种类似电影中的恐怖效果被运用在游戏中，你将更深地感觉到这种阴森的感觉仿佛象把刀子顶在你的心口一般，但你却看不到这把刀。

游戏在当时造成的轰动不小，其对硬件的要求也甚是苛刻。其各种谜题的设计合理，但难度并不高。

《THE 7TH HOUR》是《THE 7TH GUEST》的续作，95 年发行，《THE 7TH GUEST》三倍的庞大容量似乎并没有当年《THE 7TH GUEST》双光碟容量那么引起轰动。但这款游戏决不是《THE 7TH GUEST》的再现，否则 TRILOBYTE 也没有必须要推到 95 年底才推出续作，游戏的十分精彩可以证明游戏的制作是极具认真的。在谜题上虽然有所加强，但并不会过分摧残玩家的耐心，更加精美的动画和在 SVGA 下以全彩色、全屏幕、每秒 30 祯的速度播放动画让你大饱眼福。

关于这两部作品我不想说太多，因为除了气氛、结局和会丽的动画外，这两款作品的 GAME 乐趣相对弱很多，而用互动式电影方式来制作这烊游戏的大家也并不是 TRILOBYRE，而应该是 SIRRER。

SIERRA & PHANTASMAGORIA(幽魂) SIMS OF THE FATHERS(狩魔猎人)

95 年底，游戏史上至今最夸张的七光碟大容量怪物《PHANTSMAGORIA 幽魂》以惊心动魄的脚步声和呼吸声来到了世上，幽魂这两个字在游戏中或许可拆成恐怖的幽灵和罪恶的灵魂，而在这间多年来充满诅咒的古屋中，恐怖的幽灵似乎无处不在地注视着我们的女主角爱德琳，肆意地进入她的梦中撕毁她的梦想，将过去曾经发生过的血腥罪恶展现在她的脑海中，妄图用恐怖来挤压她的神经并在她恐怖到极点时再将她的肉体完全摧毁，而在此时此刻他拉丈夫唐高登已将罪恶的灵魂出卖给黑暗中窥视的幽灵——卡诺。

说《PHANTASMAGORIA》是一部伦理性的 PC GAME 作品一点不为过，其浓厚的恐怖成分足以让玩家为之颤抖，虽然画面让人更感到恶心，但《PHANTASMAGORIA》的确可以算是 SIERRA 的成功之作。其实我觉得《PHANTASMAGORIA》并不需制作得这么血腥和变态的，游戏的主题和内涵不错，综合了现代人心理上的恐惧和虐待心理的作祟，将气氛烘托得非常深沉，时时会有令人毛骨悚然的画面和动画将玩家的心揪紧。游戏的目的是想通过女主角生死一线的经

毁灭公爵



■文/刘波

系统要求:486DX2 /66 以上, 8MB, 28MB 硬盘空间
建　　议:奔腾 66 以上, 16MB, SVGA, 16 位声卡

哦,我在哪里?

我睁开双眼环顾四周,漆黑的夜幕下远处高楼的灯火宛如群星。"轰",一声闷雷般的巨响,天空中一艘飞船拖着浓浓的尾烟坠落在楼群中,火光映红了天边。哼,这一定又是异形干的好事!我从怀中掏出手枪,装上弹夹,拉开枪栓,飞步冲到街上。大街上静悄悄的,远处电影院的霓虹灯不断变幻闪烁着,偶尔一两只老鼠吱吱叫着从面前跑过,这一切全都透着一股令人窒息的恐怖气氛。我握紧手枪,缓步向前走去。"嘭",一声枪响,一只猪头怪咆哮着向我扑来。我的手枪可不是吃素的,一阵乱枪将怪物打翻在地。怪物蜷缩成一团,手捂着肚子,不断呻吟着,地上流着一大摊血。我冲着怪物的头部又补了一枪,结束了它的痛苦。我正要弯腰去拾怪物遗失的弹夹,猛然听到身后传来一阵"嗡嗡"声,声音由远而近,回头一看,可了不得了,一个牛头怪骑着一艘飞行摩托,飞速向我驶来,机关枪子弹如泼水般打在我身边的地面上,冒出点点火星。刹那间,我的脑袋一片空白,用手枪打机关枪,那不是找死吗。三十六计逃为上,跑吧!我也顾不上拣地上的弹夹,撒腿向前飞奔,希望能够利用地形甩掉怪物。耳听得身后飞行摩托紧追不舍,我吓得连头也不敢回,真是只恨爹娘少生了两条腿。突然,我停住了脚步。我慌不择路,竟跑进了一条死胡同……

这不是小说也不是电影,而是 3D REALMS 出品的《DUKE NUKEM 3D》(即《DUKE3D》)中第一关的部分情节。

DOOM 系列想必绝大多数玩家都已玩过了,其在世界各地排行榜上的辉煌战果大家也都是一目了然的。随之而来的一大堆各式各样的 DOOM LIKE 游戏搞得人头昏脑涨,除了《Dark Force》、《Heretic》还有点自己的特色,其它的大都没什么意思。而 id Software 公司继《DOOMII》后宣布推出的《Quake》又渺无音信,真是让广大 DOOM 迷们心急如焚。还好,3D REALMS 在试玩版的基础上于今年 5 月 3 日推出了这款《DUKE 3D》,可让玩友们大呼痛快了。

不少朋友一定要问:《DUKE 3D》究竟比《DOOMII》强多少,强在那里?据我的感觉,《DUKE 3D》与《DOOMII》的差别就象《DOOMII》与《WOLF 3D》的差别,根本不是同一级别的。下面,我将对《DUKE 3D》的一些特点做一详细介绍。

《DUKE 3D》的故事情节和大多数游戏一样,描述地球被异形怪物侵略,你的任

历和男主角自私罪恶的灵魂来警示世人。游戏的构思和情节也不错,浓郁的游戏感觉让人在惊恐中逃生,在恐怖中求生的欲望每一位玩家都能深切地感觉到,所以才更加恐怖。这里你不必担心过早地死,但七天的时间会很漫长,死亡的阴影和正义终会分出胜负,但游戏为了能更加刺激人们的感官而加入了大量的血腥暴力场面使游戏失色一些。

其实 SIERRA 早在 94 年便推出了同类型恐怖游戏《SIMS OF THE FATHERS(狩魔猎人之原罪)》,和《PHANTASMAGORIA》一样,SIERRA 的大手制作首先是要请著名恐怖作品的作家执笔,比如《PHANTASMAGORIA》的游戏剧本由世界著名冒险游戏作家 POBERTA WILLIAMS 执笔,而《SIMS OF FATHERS》是由 JANE JENSEN 执笔,他们的经验使游戏大获成功,并且在不少玩家的心目中,这是款最成功的恐怖游戏,虽然难度相对太多了些。

现在,四光碟恐怖游戏《SIMS OF FATHERSII》已经上市,看来 SIERRA 已经发现这种互动式的表现方式是最能演绎恐怖游戏的(我个人也这么认为),而且也最接近电影和生活,面对 SIERRA 的强大财力,看来一时没有谁敢窥视恐怖游戏之王的宝座。

最后我想说,如果我玩恐怖游戏是为了娱乐,那么你所获得的惊恐感觉是来自你的神经,如果我玩恐怖游戏是为了思索,那么你所获得的惊恐感觉是来自你的内心,而后者的收获一定会多过前者很多。

编后缀语

提到恐怖游戏,给我印像最深的依然是《ALONE IN THE DARK》I 代,从楼梯上掉下来一幕一直深深地印在我的脑海中,94 年写评述时我有意隐匿了这一情节,是为了让大家亲自去体验那一声灵魂出壳、撕心裂肺的惨叫……。潜在的危险与连串的悬念正是此类游戏的魅力所在。而说到伦理问题,则《魔胎》是不能忘记的,全剧贯穿着很强的人生哲理,游戏结尾意味深长,是同类游戏中难得的经典之作。这也许是取材于美国著名同名科幻小说的缘故吧。

INFO GRAMES 公司近作《Time Gate——Knight's Chase》(时空之门——追命骑士)仍承袭《ALONE IN THE DARK》的风格,然内容颇为新奇,这无疑是恐怖游戏迷的一大福音。

(1996.5)



务就是拯救地球。游戏共包含28关,开始时你只有一把小手枪,几十发子弹,一旦子弹打光,就只剩"铁腿神功"了。在游戏过程中,你要不断与各种怪物周旋,搜索各种武器、宝物、通行证。游戏共提供了10种武器,除了常见的霰弹枪、手榴弹、速射枪、火箭炮等,又增加了冷冻枪、缩小枪等强大武器,威力十足。你如果觉得普普通通地击毙敌人不够解气,那就用缩小枪将敌人缩到苹果大小,再上前一脚踩死(好象太残酷了)。《DUKE 3D》中更增添了物品选项,包括药箱、气垫背囊、夜视仪等7种装备。

有了气垫背囊,你再也不用象猴子一样上蹿下跳。而夜视仪又使你在黑暗的洞穴中毫不吃力的干掉妄想狙击你的敌人。这款游戏气势宏大,不再象《DOOMII》似的总在屋子里转来转去,街道、峡谷、太空、月球,多个场景将使你眼花缭乱。在游戏后期,你更可驾驶太空船,投身于营救空间轨道站及月球基地的战斗中。

真实,是《DUKE 3D》区别于《DOOM》系列的最大特点。从游戏过程的细节描写到图像声音的完美配合,无不衬托出3D REALMES对这款游戏的精心制作。在游戏过程中你可以感受到任何物品都是实实在在、真实存在的,而不是画在屏幕上的点缀物(最简单的方法就是拿火箭炮轰)。冲进酒吧间,你可以和舞女聊天,给小费,拿放在柜台上的酒瓶练枪法,枪响瓶碎,十分过瘾。若是误射中钱匣,便见满天纸币飞舞。在电影院的放映间,关掉电灯开关便见帷幕徐徐向两边拉开,电影开始放映。在电视、报纸上常常看到的高楼定向爆破,这款游戏中也加了进来。只要你输入正确的密码,一按电钮,在震耳欲聋的爆炸声中,眼前一座数十层高的摩天大楼瞬间化为灰烬。你喜欢打台球吗?在台球厅干掉两个怪物后不妨试试身手,还是标准的司诺克呢。至于球杆,就用霰弹枪来代替好了。在水下世界,除了蜂拥着扑来的敌人,还可见到游来游去的大鲨鱼,一不留神,还能咬你一口。最为有趣的是洗手间的设计。第一次进洗手间,打开一个隔间门,只见一个猪头怪正坐在马桶上,看见我冲了进来一下子吓呆了,没容它起身,抬手一枪送它上了西天。随后我又取了个进度。当我再次冲进洗手间时,故意到处乱放枪,一会儿,只听"哗啦啦"马桶的冲水声,那个猪头怪提着裤子冲了出来。一切设计得合情合理,使人不由得不感叹,真是做得太细致了!

这款游戏的难度略高于《DOOMII》。有的卡片若没有一定的技巧是拿不到的,当然也不能放过其它的任何蛛丝马迹。玩家一定要记住,这款游戏中的任何物品都有其独特的作用,一定要开动脑筋,仔细研究,将会给你带来很多乐趣的。比如箱子,一般可用作垫脚石跳到高处,常可发现一些秘密通道。在建筑物中经常看见通气孔,一定要用枪将其打碎。里面必有宝物!有时冲进屋子空无一物,唯见墙上贴着一幅画。嗯,必有蹊跷。卯足劲,向画冲去,啊,画的后面竟有一秘道。这么秘密的机关,里面的宝物肯定少不了!洗手间内的马桶又有什么用呢?试一试。伴随着有趣的声响效果,生命值上升10点,可惜再用就不灵了。这倒也符合常理。

怪物在游戏中不仅可以驾驶太空摩托,更可自由飞行,有的还能利用传送装置突然出现在你的身后,打你个措手不及。这无疑增加了游戏的难度,怎么样,有没有胆量闯一闯?

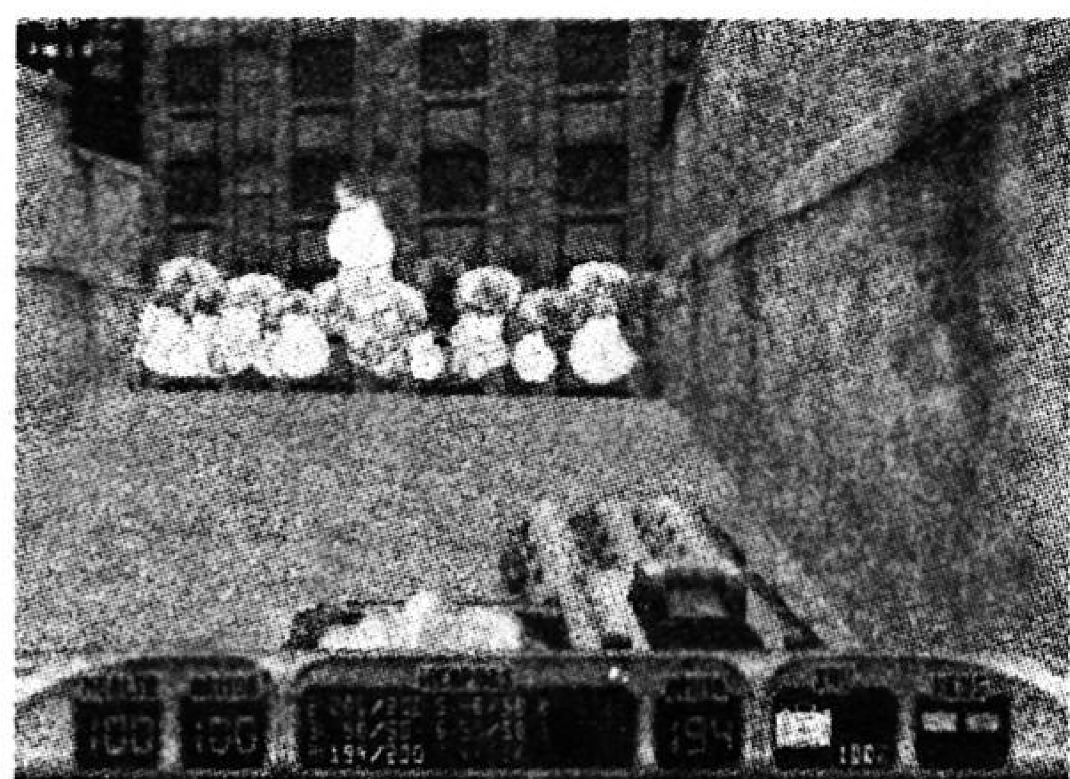
在图像效果方面,《DUKE 3D》的分辨率最高可支持到800×600,当然800×600的高分辨率若无奔腾100最好不要想。一般用640×480也就差不多了。《DUKE 3D》的视觉效果极棒,你可以清晰地看到一发火箭弹将怪物炸成七、八块的惨烈景象,鲜血顺着墙壁缓缓流下。洗手间里的镜子也骗过了不少人,包括我在内,对着镜子里的怪物一阵狂轰乱炸,结果自然是怪物没事自己却完了。

在声音效果方面用满分来评价我认为毫不过分。一些国外的评论也将其评为5星级(最高的等级)。老鼠吱吱的叫声、火焰燃烧的声音、爆炸声、怒吼声,交织在一起,由远及近,从左到右,使你浑然感到自己就在那个迷乱的世界中。当然若没有好的声卡也是白搭。

为了避免小孩子们独自玩这个游戏,《DUKE 3D》特地增加了"家长监督"功能。家长可利用该功能为游戏上锁(即加进入口令),防止对小孩子的不良影响。这是一项有益的创新。

听,怪物的怒吼正在耳边回响。快拿起武器,和我并肩作战,共同拯救这个世界!

(1996.6)



(接131页)来越急,日舰距离只有1100码了。

你决定继续下潜,但深度计显示离海底已不足30英尺。"扑通…扑通…扑通…"驱逐舰开始投下深水炸弹,连续的爆炸令潜艇剧烈晃动起来。头顶上又传来螺旋桨震耳欲聋的噪声,情况好象有点不妙。

深水炸弹继续在四周落下,升降舵已经有点不听使唤了。也许是上帝保佑,日本人没有发现猎物就在他们的眼皮底下,声纳的脉冲慢慢远去了。潜艇紧贴海底,悄悄驶入港内。你确信周围不再有其他的巡逻船只,下令升起潜望镜。眼前的一切令你大喜过望;这里竟停泊着一艘航空母舰,一艘战列舰,还有一艘巨型油轮。你缓慢地转动潜望镜,把十字刻度对准航母,然后下达了攻击命令。4枚鱼雷直奔航母而去,另有2枚射向油轮,艇尾也有4枚,目标是那艘战列舰。只见一道眩目的强光如朝阳喷薄而出,航母左舷中弹,飞行甲板被炸开个大洞,舰首开始迅速下沉,炽烈的火舌在卷曲的钢板中跳动,仿佛是一条条狂舞的金蛇;油轮也是大火熊熊,烟雾笼罩了整个船体,从远处看就象是一支巨大的火炬;而那艘战列舰则被击成两半,早已不见了踪影。"乒乓…乒乓…"海峡的尽头又传来那恐怖的声音,此处已不是久留之地……

《Silent Hunter》是迄今为止最成功的潜艇模拟游戏,无论是细腻的画面,丰富的音响,还是逼真的细节,都堪称此类游戏的楷模。所以,让我们做一次紧急下潜吧,虽然海底危险重重,但是却充满了无穷的乐趣。

(1996.6)

沉默的猎手

SSI: Silent Hunter

■文/殷中翔

午夜时分，本州吴市港外水下65英尺处，潜望镜显示出三艘驱逐舰低矮的舰楼，另有两艘以Z字形机动悄然逼近，航速超过25节。声纳的回波打在艇壳上发出“乒乓…乒乓…”的单调声音，可港内锚泊的15艘大小船只令你决定冒一次险。6点钟方向，一艘大日本帝国海军的Kyosho级驱逐舰已进入射程，距离750码，你下令9号和10号艇尾鱼雷发射管开火，期待给对手以致命一击……

这可不是好莱坞的战争电影，SSI制作的《Silent Hunter(简称SH)》给你提供了一个与日本帝国海军对抗的难得机会。这款游戏与Dynamix出品的《Command: Ace of the Deep(简称Command)》有些不同，《Command》的主角是二战中纳粹德国的U级艇，地点是北大西洋，而《SH》则是以美国海军潜艇在太平洋的战事为背景；《Command》采用一种称为Morph的图形技术，海水刻画得十分逼真，而SH以SVGA图象增添海水的质感，在各类传感器的描绘上较《Command》更胜一筹。《SH》提供了15个真实的任务以及战役模式供玩家选择，如果觉得难度太高，玩家也可自行更改任务的设计。

虽说不是电影，但《SH》的创作小组确实认真参考过克拉克·盖博和伯特·兰开斯特主演的著名二战影片《Run Silent, Run Deep》。当你沉浸于《SH》的精彩情节时，没准儿会觉得盖博就在身边。《SH》成功地再现了那段惊心动魄的烽火岁月，而这段历史曾被保密长达四十年。游戏提供了15个真实的任务，概括了二战中美国海军在太平洋的潜艇战。这其中有许多是技术顾问威廉·格鲁纳亲身经历并终身难忘的。格鲁纳曾担任鳐鱼号潜艇的艇长，因战功卓著而荣获海军十字勋章和银星勋章。

在战役模式下，玩家既可选择“参战”的时间：从1941年11月到1944年11月，也可选择潜艇的型号：包括S级、梭鱼级、一角鲸级、P级、鲑鱼级、鼓级、小鲨鱼级及其改型“厚皮”、以及淡水鲤级。小鲨鱼级是二战中美军潜艇部队的主力，安全潜航深度295英尺，“厚皮”达到394英尺以上，而淡水鲤级更可潜至590英尺，这几型艇装备有当时最为先进的雷达系统和大功率的发动机，攻击速度高，生存能力强，是玩家的首选。

潜艇的控制室经过精心设计，玩家只用鼠标即可进行全部操作，SVGA的画面使人宛若身临其境，特别是独有的潜望镜视点和舰桥视点令日本帝国海军的各类战争机器纤毫毕现。此外，游戏的AI设计也堪称一流，玩家必须格外小心喽！无论是任务模式还是战役模式，都可自行确定游戏的难易程度及分值大小，将击沉舰船的总吨位乘以分值就是玩家的最后得分，如果战绩优良，还可能获得嘉奖和勋章呢！另一个特别的设计是：当玩家的潜艇需要修理时，可以在珍珠港的俱乐部从同行那里获得许多帮助，借此提升战斗技巧。

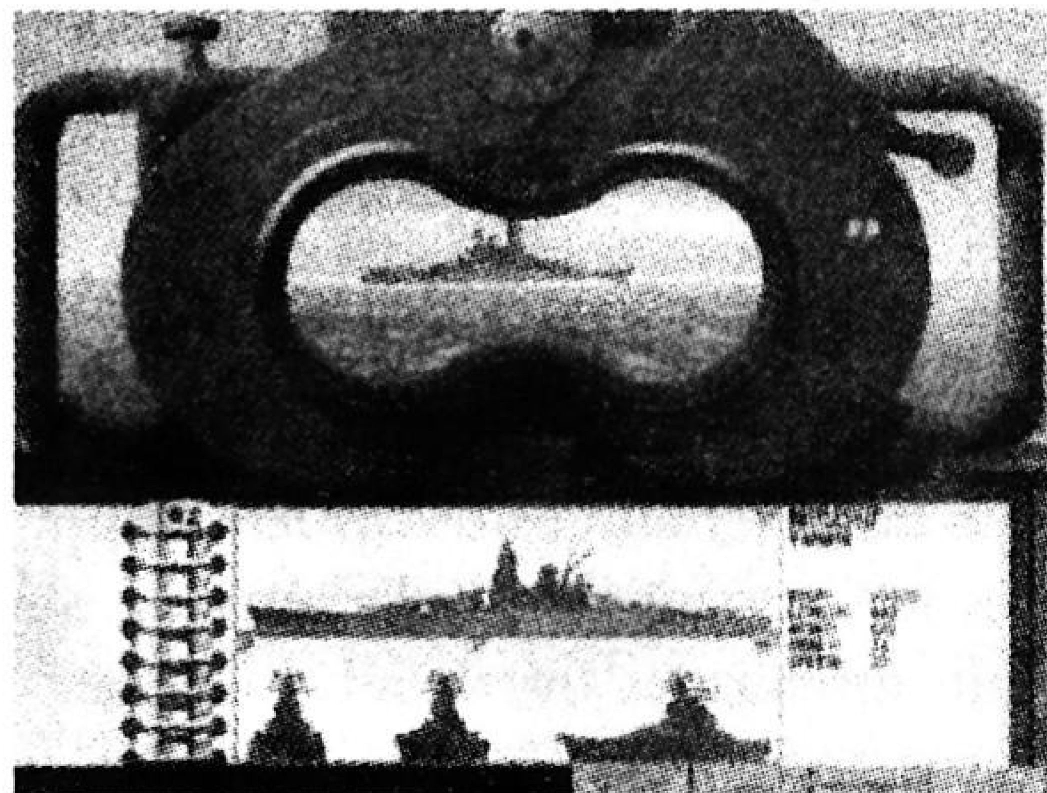
在游戏中显示一个二维的海图似乎轻而易举，但要在缩放时依旧合乎比例就没那么简单了。SSI为《SH》精心编制的缩放式海图可确保精确度在数百码之内，借助这个工具，玩家能从尾迹上确定敌舰的航向和速度，及时掌握战场情况。当游戏的难度较低时，所有舰只在海图上的位置是自动更新的，如果提高难度，你只有冒着被敌舰发现的危险，升起潜望镜才能获取情报。

在损伤控制室里有超过20个的显示器，对一个外行来说，也许太多了。每当有舱室遭到损坏，就会以文字形式详细报告损坏的部件、损伤程度及修理时间，玩家要注意随机应变。比如前电池室中弹进水后，不但会降低电力供应，导致航速下降，还会释放出有毒的氯气。此时必须当机立断，是冒险浮出水面与敌交战还是干脆呆在海底窒息而死。

这款游戏最精彩的部分在于它的音响效果，SSI不惜投入巨资以使其达到空前的水准。无论是音效的层次感，还是频响的特性，《SH》的表现都堪称一流。每类舰船的螺旋桨噪声都有其特定的频率，你可以很容易地区分出一艘航速20节的驱逐舰和一艘航速8节的满载油轮。由于多普勒效应，声纳回波的音量和螺旋桨噪声随距离远近而显著变化。此外敌舰的声纳能够显示出敌我的态势，如果声波由远及近，打在潜艇表面反弹回去，稍微带些回音，表明敌舰尚远，暂时没有危险；如果是一连串急促刺骨的高频脉冲，则表明潜艇已被发现，马上就要大难临头了。

用于搜索敌舰及引导攻击的设备包括一部高精度的雷达及一台鱼雷数据计算机(TDC)。TDC允许潜艇在近乎垂直的仰角下发射鱼雷，是当时最先进的计算仪器。如果发现了掉队或受伤的敌舰，而鱼雷又恰好用完，那么你可以让潜艇浮出水面，指挥甲板上的4.5英寸火炮进行水面攻击。不过在二战中，潜艇的水面进攻并不多见，玩家最好也不要轻易尝试。

现在让我们回到1944年，吴市港外。你下令开火，而日舰仍毫无察觉，螺旋桨高速转动的噪音清晰可辨。几分钟后，两枚鱼雷正中目标，那个倒霉的家伙很快沉入海底。“乒乓…乒乓…”剩下的那艘驱逐舰仍在用声纳四处搜索。你升起潜望镜，只见夜色漆黑，一弯残月低垂在海面上，港口的灯光星星点点，海峡正中，驱逐舰的轮廓依稀可辨。TDC显示距离为4000码，而日舰开始作Z字形的规避动作。艇首鱼雷仍在装填，你命令降下潜望镜，下潜至120英尺。“乒乓…乒乓…”声纳的回波越(转130页)





文明 Ⅱ

运行环境:Windows3.1、Windows95
系统配置:IBM-PC 486DX/33,8MB,声卡

■文/刘波

还记得《文明 I》吗?那个自 1990 年问世以来不知倾倒了多少玩家的 Game。现在,Micropose 公司招集原班人马联手推出其续作《文明 II》。一时间,Internet 网上顿时沸腾起来,各种讨论、消息满天飞舞,不少玩家宁肯花费一两天的时间下载(Download)这个游戏,要知道它可有四十多兆大。"文明"热潮再度席卷全球。不妨作个大胆的预测,今年 PC GAME 排行榜前十名必有《文明 II》。因为几乎没有任何游戏可以在内涵、游戏手法、画面表现等综合评估上超越它。玩一遍《文明 II》,就象乘坐时间机器在人类的历史长河中浏览了一遍,从远古到未来,真正体验人类发展全过程。《文明 II》更集中了模拟养成类(如《Simcity》),策略类(如《三国 IV》),即时战斗类(如《C& C》)等众多游戏的特点,将它们有机的组织在一起。换句话说,一个真正的玩家若没玩过几遍《文明》,可是有点太可惜了。

《文明 II》继承了 I代的风格,在游戏方法,组织结构上无太大变动。有 I代基础的玩家对 II 代可轻松上手。(若无任何经验,不妨参看本杂志'95 增刊中有关《文明 I》的介绍)。游戏的最终目标同 I代一样,外星移民计划或统治地球,二者完成一个即可。在游戏过程中,你将溶入每一个历史时期,同众多的其它文明打交道,外交、军事、内政,这一切都需要你统筹安排。当社会制度限制生产力发展时(这句话怎么跟政治课讲的一样),你就要痛下狠心,革命一把,换个高级点的制度。也许你的皇帝就此变成了总统。《文明 Ⅱ》中共提供了包括君主、共和、民主、无政府等七种社会制度,每种制度的影响力都不小。一般游戏初期尽可能优先采用君主制,对政治稳定,经济、科技快速发展有不少好处。

《文明 Ⅱ》在不少地方对 I代进行了改进加强,总的指导思想就是更加接近真实。地图和 I代相比可是精细了不少,由过去的 2D 改变为 3D,且将 I代中的方块网格用菱形格子代替,并增加了放大缩小功能,你可清晰地看到陆地上的牛群吃草,海洋里的鲸鱼戏水。部队也由一个小方块变成了精美的像标。有时面对屏幕上自己庞大的坦克群,真有一种纵横天下的感觉。玩家可在游戏开始时于四种建筑风格中选择一种,其后随着城市的扩建,地图上的像标也随之变化,你可看到北京如何由几座破屋变成高楼林立的现代化工业城市。

Ⅱ代中的战斗方式也得到了改进加强。不少玩家一定记得 I代中一个原始人守卫的城市竟摧毁了一艘钢甲战列舰。当然,严格地讲这是有可能的,但对玩家而言这气可难平,这概率也太小了。为了解决这个问题,《文明 Ⅱ》中为每个部队增加了两个新的参数,生命力(Hit Point)和战斗力(Fire Power)。生命力显示在每个部队的上方,用不同的颜色,长度表示所受的损伤。绿色表示损伤不大,黄色为损伤近半,红色则意味着这个部队快完了。生命力主要体现了战斗中各个部队的抗打击力,古代及未武装的部队生命力为 10,有枪炮的部队生命力为 20,钢甲部队为 30,而象战列舰这样有超强装甲的部队,生命力则为 40。10 点生命力意味着可以经受十次打击,但并不是指要十个部队轮流进攻一次才能消灭它。要知道,还有另外一个重要的参数—战斗力,它指示每次攻击其它部队时所能造成的伤害点数。这样,在《文明 Ⅱ》中,枪兵打败战列舰的可能性依然存在,而代价就是准备几十个枪兵去轮番进攻。(战列舰可是会反击的)。

既然加入了部队生命力这个参数,则在战斗中受伤的部队又将怎样恢复呢?在《文明 Ⅱ》中,受伤的部队只需原地不动跳过这个回合(按空格键),即可部分恢复生命力。除此之外,兵营、港口、机场可在一个回合内完全修复受损部队。当然,它们各司其职,分别负责陆、海、空的维修。

部队的种类在 I代的基础上又增加了许多,游击队、隐形飞机、直升机、巡航导弹、潜艇、原子弹等多至五十余种,力求真实模拟人类历史上的各类战争。一些非战斗部队也新添了升级功能。随着科技的进步,建设者(Settler)可升级到工程师(Engineers),外交官(Diplomats)可升级到间谍(Spy),商队也可用货车来代替。升级后好处自然是大大的,象工程师的工作效率及移动能力均为建设者的两倍,并可利用现代科技改造地形,修建铁路。间谍在外交官的基础上更可进行一些新的活动,包括向敌城水源投毒,偷盗多项先进科技等。

为了更加真实地模拟现实世界的战争,许多部队都有其独特的规则设定。打个比方,当战列舰炮轰地面部队时,双方的战斗力都下降一半,这是为了再现炮击海岸时较低的命中率。同样,当空军向蜷缩在港口内的舰队发动进攻时,空军的战斗力上升一倍。怎么样,有没有兴趣再来一次"偷袭珍珠港"。

在城市建设中随意更改生产项目而不受惩罚已成为过去。Ⅱ代中将生产项目分为三类:军队、市政设施、奇迹。玩家如果仅在类内更改倒无所谓,若在类间切换,将会受到没收一半原料的惩罚。

市政设施在文明的世界中占据了重要的地位。新增的高速公路(Super Highway)可以增加 50% 的商业收入。而超级市场(Super Market)的建立又使食物产量增加一倍。古罗马的圆形演技场随着电子学的发明,可以安抚 4 个市民(最初为 3 个),主要体现了电视传媒在信息传播方面的作用。如果敌人想通过贿赂来颠覆你的城市,那就快造一个法院(Courthouse),可以粉碎敌人的一切阴谋。工厂的建立又可以使你的生产力水平增加一倍,多快好省永远是我们追求的目标。随着城市的扩建,辅助设施的建设也要跟上,象下水道之类的工程应尽早动工,若等到市民造反时再建恐怕就来不及了。

《文明 Ⅱ》中奇迹(Wonders)的建设不可不说。与 I代的七大奇迹相比,Ⅱ代中增加到二十八个,除了旧有的金字塔、空中花园外又加入了自由女神像、联合国等。每种

奇迹都有其各自的作用。万里长城不仅作为城墙,增加城市的防御力,更可在与游牧民族的战斗中使己方部队的战斗力加倍。灯塔(Light House)在原先增加海军移动力的功能上,又可确保远洋船只的安全。而大名鼎鼎的金字塔则可以作为粮仓存放粮食,是不是很有趣。麦哲伦远征队(Magellan's Expedition)的建立则可以使你的海军移动能力大幅增加。最有用的奇迹莫过于大图书馆(Great Library)了。你可以从中找寻到其它文明的先进科技,对你的科技进步会有极大的促进作用,实为玩家首选。近代中国的教训告诉我们,落后就要挨打!记住,建造大图书馆的前提条件是"文学"(Literacy)的发明。一旦你的城市中拥有了一两个奇迹,则该城市的生产力将大幅度提高,可形成良性循环。象我建设的北京就包含了20多个奇迹。

游戏中包含了河流、沼泽、冰原、沙漠、绿洲等14种地形。若将地图预设为世界地图,还可在中国部分找出长江、黄河。值得一提的是《文明Ⅱ》中河流的作用。若军队沿着河流的主干道行走,移动速度可提高三倍。在游戏初期这点极为重要,城市建立在河流旁,将对文明的发展速度产生极大的影响。事实上,这也很符合历史发展规律。

《文明Ⅱ》的音效做得实在是太棒了。"Fire!",这是榴弹炮射击的命令。随之是炮弹出膛撕破空气的嗖嗖声,再加上轰炸机的俯冲轰炸,伴随着嘹亮的冲锋号声,有谁敢怀疑这不是一场真正的战争。

玩家若不喜欢从头开始玩,可以试试游戏中提供的两个场景:罗马帝国时代和第二次世界大战。这两个场景高度模拟了当时的战况,做得很逼真,想不想试一下?

《文明Ⅱ》中据说包含了不少动画,但因为我拿到的只是简版(40MB),只在自己的文明被消灭时才有一段二十余秒的动画。想看大段动画的朋友恐怕只能等待光碟版了。

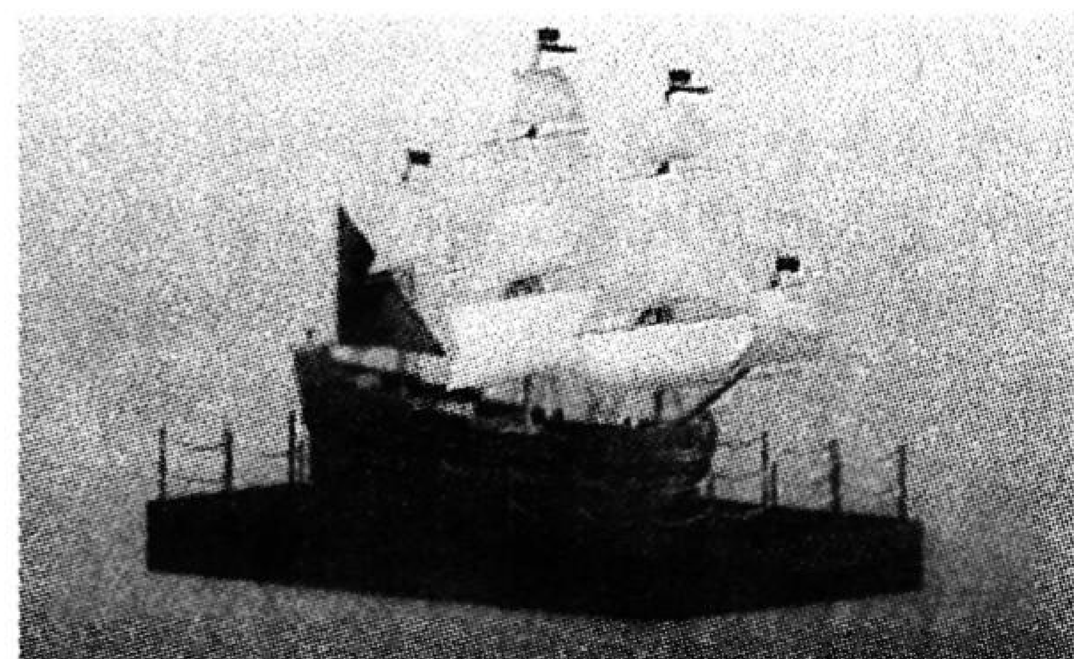
由于《文明Ⅱ》是在WINDOWS下运行的,一些玩家常用的修改工具如FPE等都无法使用。为了方便众多《文明》的爱好者,《文明Ⅱ》中特地添加了欺骗模式(CHEAT MODE)。你可以轻松地修改资金,或把看不顺眼的对手从地图上抹掉。

除了上面说到的,《文明Ⅱ》中还有一个很有趣的地方,允许你输入中文,只要挂上一个中文输入法就可以了。当你面对着满屏幕的中文城市,是不是感到很亲切。

"文明"里的故事太多了,恐怕三天三夜也讲不完,这就是为什么有的人玩了十余遍仍不肯放弃的原因。

附:1995年INTERNET上的排行榜中,《CIVILIZATION Ⅰ》排名第三,超过了《DOOM Ⅱ》(第4),《C&C》(第10),《魔法飞毯》(第28)等名牌大作。

(1997.3)



(上接134页)简捷的操作界面,那它的成功便要打上一个大大的问号了。《恐惧》在这一点上做得相当不错。主角的讯息包括个人属性与物品信息两大类,加上法术选择,只要用鼠标轻轻一点或按一下热键就可呼出这三个信息框,而以透明方式显示在游戏画面上的地图更是方便了玩家。如果显示了过多的信息挡住了游戏画面,而敌人又在此时向你发起进攻(魔鬼们可不会因为你在检查自己的行囊而暂停它们的攻击)时,按一下空格键就可消除所有的信息,从而使你得以专心应战。在《恐惧》中一个鼠标就可解决行走、交谈、战斗、施法、捡起物品等多种动作。当指向热点人物或物品(如可与之交战或交谈的人、可捡起的物品)时,该人物或物品的外轮廓会自动闪亮并在讯息栏中显示出其名称,使你能从阴暗、杂乱的战场中轻易地辩认出它而不需大练眼力。8个额外的药品卷轴栏与数字键1~8相对应,只要按一下热键就可使用相应栏位中的物品卷轴,这就使得你在战斗时可迅速使用指定物品。其实BLIZZARD对玩家的体贴并不仅仅表现在操作界面上,游戏中处处可见制作人员的精心设计。例如四十五度视角最大的缺点就是墙壁会挡住一部分视线造成死角,而《恐惧》中当主角处在墙壁后面时,挡住视线的墙壁会自动变成透明。《恐惧》中没有死角——这就是BLIZZARD对玩家的又一承诺。由于《恐惧》中的迷宫是一层层向下延伸的,因此如果到了游戏后期回一次村庄就可能要爬十几层楼梯,为了解决这个问题,制作人员每隔几层迷宫就设置了一个直接回村庄的通道,这大大节省了玩家的时间并使游戏进程更为紧凑。(其实有时想想这些小小的设计就能为玩者带来不小的方便,再联想到国内某些游戏恶劣的界面、复杂的按键就不禁感慨万分:为什么人家能为玩家如此绞尽脑汁而我们就不去多投入一些心思呢?不好意思,只是些题外话。)

联线·打遍天下

在这个网络时代里如果没有联线功能那可就太落伍了。因此在《恐惧》中除了单人故事模式外,还可以选择多人联线模式。在联线模式中目的十分明了——找到并杀死对手,虽然简单却又异常刺激。至于联线方式,你可以用串口线或调制解调器联接进行双人对战,也可以通过局域网联接。而其中最棒的就是《恐惧》支持经由WINSOCK联线的PPP国际互联网联机模式,联接到由BLIZZARD所设立的Battle.net上进行类似MUD的游戏。由于Battle.net是BLIZZARD专为其产品设立的对战服务器,因此不用另外付钱。换句话说,你买《恐惧》所花的钱中已包括上网费用了。

评价·近乎完美

当我将那最后一箭射入恶魔之王的胸膛,看着这红色的庞然大物胸口喷着鲜红的血、咆哮着慢慢倒在我面前时,心中的那份喜悦、骄傲以及一丝失落实在是难以用三言两语来表达。如此投入地进行这款令我在考试前连续鏖战数十小时的《恐惧》,我没有一丝一毫的后悔。96年度最佳RPG的头衔在我看来被它夺去无可非议:尽管剧情略显单薄、长度也略嫌不够(仅16层18张地图),但它拥有如此众多的特色与优点,这使其不仅成为一个出色的即时战斗RPG,更使它成为RPG史上一个里程碑式的作品。如果你对我这话尚有疑虑,不要紧,欢迎你也加入到《恐惧》的世界中来,我相信你会为之疯——狂!

提示:《恐惧》最后的BOSS十分的难缠。一般情况下如果不改游戏而与其交战,仅靠热键区里八个补全血的药剂是绝对不够的。若在此战之前先用魔法造一个回地面的传送点,再上前和那老怪拼命,待药剂耗剩一两瓶时迅速利用传送点回到地面,然后备齐八个药剂再回去续战,如此一来最后取胜应该不太困难。

(1997.3)

恐 惧

■文/流星雨工作室

出品公司: BLIZZARD
游戏类型: 角色扮演[RP]
系统配置: 486/8MB WIN95
游戏容量: 1CD　面市日期: 1996.12

正当无数BLIZZARD的簇拥者翘首期待《魔兽争霸Ⅲ》与《星际争霸》(STAR CRAFT)的面市时,这个其实并不算大的游戏制作公司(与EA、VIRGIN相比较而言)却使出了另一招杀手锏。该公司在即时战略游戏领域取得巨大成功的同时,又携其无穷的创意、出色的美工以及"要做就要做到最好"的信念投入到RPG的迷人世界。1996年冬季,这个由BLIZZARD位于加州的开发小组CONDOR制作完成的即时战斗RPG《恐惧》上市,在不到一个月的时间里,它已坐上了"国际互联网尖端100"的头把交椅,欧美各游戏刊物纷纷把它评为九六年度最佳RPG游戏。

故事·普普通通

游戏的故事可以说是极为正统,没什么太大的新意。中世纪的一个充满邪恶气息的村庄里,突然出现的恶魔袭击了教堂,人们变得惶恐不安。于是英雄挺身而出,在他(她)一层层迷宫的探险战斗中,召唤恶魔之王的阴谋也随之逐渐暴露。自然,挑战号称"DIABLO"的恶魔之王也就成了每个玩家的最终宿命。游戏剧情的铺设基本上是完成一个个的任务。说白了也就是先到村里某人那儿了解任务信息然后完成任务。不过本游戏的侧重点并非于此,因此我们也就不必太计较这些了。

声光·惊为天人

每一个见到《恐惧》的人都会为其豪华逼真的画面而折服。不过这并不奇怪,一年前《魔兽争霸Ⅱ》精美的骑士和半兽人就已向人们证明了BLIZZARD在美工方面的雄厚实力。这次CONDOR小组用类似《无悔的十字军战士》的四十五度鸟瞰视角代替了传统美式RPG惯用的第一人称视角。游戏中所有的场景都是先用3D绘出、再加上即时运算的光影效果来表现。至于那些守候在迷宫各处的恶魔、村庄中的NPC(非玩家角色)以及各位主角的创造过程则更为复杂:这些精细到不可思议的3D立体角色首先是在数位板上被绘制出来,然后以3D线框(WIRE-FRAME)为骨干的方式制成模型,完成之后美工再以手工绘上精细的材质,最后配上类似于《魔兽争霸Ⅱ》中产生半兽人与人类的着色计算技术与即时运算的光影效果。这样你才能在屏幕上看到主角身上盔甲的点点反光、骷髅战士一根根清晰可数的肋骨、"BUTCHER"肚皮上的皱纹,甚至是当主角的武器更换后,你可以惊讶的发现他(她)的影子竟也随之改变。由于《恐惧》中的主角是由超过2000帧图像构成,敌人也是由至少500帧图像构成,因此游戏中人物的动作极为流畅自然:当钢铁战士一剑向主角劈下时,你会看到主角身体微微一蹲,抬起左手用盾牌挡下了这次进攻;当用某些重武器砍中敌人后,它的身体会向后一仰,然后踉踉跄跄后退一步;即使你不下任何的命令,主角也会站在原地左顾右盼,身体微微摇晃,似乎在等待着什么。精致细腻的静物刻画和栩栩如生的逼真动作,使得《恐惧》在画面上的表现完完全全超过了《魔兽争霸Ⅱ》,达到了一个更高的境界。本游戏的音效也做得相当出色。8轨录音方式使得玩家在同一时刻最多能听到8种声音。当刀剑相碰的镪镪声、怪物的嘶吼声、山洞的风声以及远处妖女的笑声混杂在一起,再加上并不能完全算是乐曲但却动人心魄、撼人肺腑的背景音乐,一种阴森、恐怖却又是无可比拟的临场感便被成功地营造了出来。

舞台·随机产生

《恐惧》吸引人之处不仅在于其出色的声光表现,更在于那令无数RPG的忠实玩家疯狂着迷的"随机场景生成器"。CONDOR在制作过程中考虑到即使是一个极具内涵的RPG,玩者在玩过一遍后也会因为熟悉了游戏中大部分的地图与敌人而使游戏失去挑战性和新鲜感。为了克服这一RPG的致命弱点,CONDOR小组费尽心机设计了这一功能。这个场景生成器能在玩家每次开始新的冒险时创造出新的地图、安排不同的敌人和物品。换而言之,A玩家与B玩家所进入的恐惧世界是不完全相同的,可能A玩家一进地下迷宫遇上的是数个骷髅战士的围攻,而B玩家却拣到了一些金币。这些组成游戏场景的各种要素都采自一个庞大的资料库,即使进行游戏数十甚至上百次也不会见到完全相同的地图和敌人。不过你也不必担心游戏的难度及进程会因此受到影响:由于事先写好的程序使得每一层地图的大小、敌人的数量与等级、物品的多少都有一定的设定,所以尽管两个玩家所进行的游戏过程也许不尽相同,但游戏难度却是相当的,最终目的与主线剧情也不会更改。此外精心撰写的程序能防止场景生成器产生出卡死的场景,从而确保了游戏能顺利进行。这些随机产生的关卡并非随意被制造出来,例如当你选择了女射手后,为了避免站在敌人攻击范围外远远射箭的投机现象出现,场景生成器会有意在你的关卡中多设置些弓箭手与魔法师;相反如果你选择了战士,则大多数敌人便是由近距离攻击种类构成。笔者为此特意选择了三名不同的主角数次进行游戏,得出的结论是这个随机场景生成器的确名副其实。

道具·详尽完备

道具自然是RPG中不可缺少的一部分,《恐惧》中的道具设定较为正统,不外乎药品卷轴、武器防具两大类。尽管并无太大创新,但却十分的完备。药品中有同时补充生命、魔力的药剂,其中又有部分补充与全部补充之分,再加上可增强主角属性的饮品,虽说数量不多,却照顾了游戏过程中的需要。《恐惧》中的武器防具的种类也不能算多,例如弓箭中只有短弓、长弓、猎弓、短战弓与长战弓等几种,但制作者却巧妙地为某些武器防具增加了特殊属性,从而使其衍生为其它特定物品。同样是项链,月之项链增加每项属性6点,而巫师项链则增加魔法属性21点,这样的取巧设定轻易地使《恐惧》中武器防具的真实数量达到了数百种。由于《恐惧》中装备越是高级,对主角本身各种属性的要求也越高,因此选择适当的武器防具进行组合就成了游戏的一大乐趣:例如由于力量不够,使得你不能装备一件较好的盔甲时,一把能增加力量属性的剑或戒指就是你最好的选择;由于所能携带的物品有一定限制,因此你需要在几种不同的组合中选择最佳方案。

操作·平易近人

一个好的RPG如果没有(下转133页)

“战网”奇谭

——关于《恐惧》的二三事

天！如果你在玩《恐惧》这部游戏，而你却没有上过 Blizzard 专门为此游戏设立的网路对战服务器——“战网”(battle. net)，那你就太逊啦！

不过话又说回来，假如现在你就急冲冲地跑去上“战网”，恐怕不久你被割掉一只耳朵再回来，那就更逊了！

有鉴于此，编辑部特地邀请了三位“战网”英雄齐聚一堂，除了为各位介绍一下有关《恐惧》这部游戏的重要资料，更重要的是向大家透露一些网路奇闻，希望这些内容能对各位有所帮助。最最不济的情况下，也可作为茶余饭后的谈资罢。

先介绍一下各位英雄。

游骑兵，代号“WINGFIGHTER”，武士。最初赶上了“战网”的黄金时光，以 1 级菜鸟身份涉足“战网”，在友情多过险恶的世界里幸福成长至 30 级，荣获 3 颗红豆(DOT，“战网”用于标志玩者能力级的符号，1 至 3 颗分别标志着玩者曾经杀死过标准、噩梦及地狱难度的 Diablo)，下文以 W 代指。

彩虹，代号“RAINBOW”，巫师。尽管没太多时间和金钱泡网，不过为了《恐惧》也把网路时间用到了下个月的限额。因为身处“战网”变为大集市的时代，身上穿金带银，真不明白他从哪儿弄到那支启示录魔杖以及一大批让人眼热的独特装备，下文以 R 代指。

安琪尔，代号“AngelStar”，游侠。最近上网、进步最快的新手，尽管身处“战网”最黑暗的岁月，但借助强力的弓箭，加上“反黑”工具软件的保护，在 TK、PK 及 GHOST 横行的时候得以亲身体验黑暗与光明的交战，下文以 A 代指。

走向新世界

W：不上网不知道世界有多小，不玩网路游戏不知道游戏有多好玩！

R：没错。月前到编辑部作客，看到《恐惧》在网路联机模式下竟如“泥巴”(MUD)一样，可以与真正的玩家交谈，可以在虚拟的世界里生活，而且，借助先进的图像技术及网路技术，屏幕上就可以看到“活生生的”玩家！这些东西说起来没什么，真正体验一下就忘不了。这不，回家之后一上线，上网费就收不住喽。

A：网路游戏的魅力就在于实时交流。每个游戏组的 4 名成员各司其职，在地牢中守望相助，那种一方有难三方支援的感人场面几乎每时每刻都在上演，这比人为设计的任何 RPG 剧情都来得真实动情。

W：特别是大家都还在初级水平的时候，即使在开始的几级地牢中也非常容易被敌人杀死，这时团队配合就显得特别重要。而在游戏中，其他队员不时的帮助、问候更是令人难以忘怀。记得自己初上“战网”时碰到一位游侠，因为自己级别太低，所以在战斗中几乎对她没有任何帮助，可她却慷慨地将自己背囊中的装备赠予我，而且还热心地讲解了网路上的危险与对策。所有这些最初的经验与帮助对于一个新手来说实在是太宝贵了！

不是我不帮忙

R：我说老兄啊！有时我也想匀些装备给遇见的朋友，可是身上就那么一套，怎么办？有一次与一位来自日本的玩家一起结伴同行，情投意合之下，分别时我把身上的装备全给他了。可下次再碰到需要帮助的朋友，那……

W：这就得求我了，hehe(上“战网”留下的毛病，象声词而已。)

A：求你?！难道你会点石成金？

W：那也差不多。说来还得感谢网上的战友。那是我 18 级的时候，因为贪功求快一人误入敌群，结果被当场砍死。重新回到城中时什么装备都没了，手中拿着根棍子，没钱买补血药水和装备，也没那个战力去捡回装备(敌人还在那儿呢)，所以在城中急得团团转，活脱脱一个乡下人进城的样子。

A：真惨！

R：所以要和朋友一起走嘛！

W：且慢。这时有个游侠登录到我这个游戏组来，大家 HI 了一声后，你猜人家说什么？没错，她说我“看起来真土！”(当然是英文了。)说完一溜烟不知走到哪个地界去了。我站在那儿正发愣，一会儿人家又回来了，钉铃咣啷扔给我一堆装备，同时还说了声“这是我最好的！”

A：该不会像 RAINBOW 一样舍己为人了吧？

R：嗯)：

W：老兄别生气(看那怒发冲冠的样子)。我看她银甲闪烁、长弓在手，当然没有把身上的装备给我啦。不管她那句话是夸耀还是什么，反正后来捡起来才发现，这些盔甲呀长剑呀确实不是等闲之物，那盔甲就是“GODLY PLATE OF THE WHALE”，各位查查后面的属性表就知道，顶级哦！可是要求 90 点力量才能装备，而我才 45 点。当然她还给了我一只指环和一条项链，它们各加每种属性 20 点，这样也才 85 点力量。

A：太菜了！

W：是啦。当时我也赶快说了这么一句，总比让人家挖苦好吧。可是她在问清楚之后让我等一等，她又溜到别处，回来后给

了我一个指环，戴上后终于可以装备盔甲了。不过再一看，前后两个指环一模一样！

R：奇怪！

A：黑客修改！！！

W：当时我也没多想，接下来大家就一起战斗喽。其间边打边谈，等到她说要弄点午餐，而我看看表是凌晨1点多，于是猜她是美国人，果然不错。而礼尚往来，她也知道我是从北京来的。这不，气氛一下子就热烈了。

A：我还以为气氛会紧张呢。

R：别打岔！这么半天到底说什么呀？！

W：保持外交关系嘛。这不，她用完午餐说要回城里买些补血药瓶。一会儿她发来讯息让我回城，有些有趣的事给我看。

A：小心陷阱！！！

R：……

W：当时我心里也没谱，反正就回去了。进城之后见到她，她问我知不知道复制(DUPE)的事？我当然是闻所未闻了。大概是美国人民和中国人民就是不错，于是她毫无保留地把此超级秘技一句一句地传授，我又以自己的理解复诉一遍，然后又演示、印证、试验了半个多小时，道理是明白了，可自己愣复制不成功。刚说了几句抱歉浪费她的时间之类的话，一个网路故障掉了线，连代号都没记住……后来终于练习成功，本期已经将其附在“秘技档案”中与大家共享了。

R：这条秘技还真有用。你想啊，只要有时间就可以复制魔法书一本一本读，魔法都能学到15级；其它象金币、药瓶及各种装备都可以复制，以后不仅自己不愁吃穿，还可以把装备分给需要的朋友，真棒！

W：真棒？我看是“TOO BAD”！看看现在网路上的风气，新手一见你就喊“HELP ME”，好象你应该会复制物品，而且也应该把自己身上的物品分一份出来，这是不是有点太那个了。殊不知联机以后速度往往奇慢，根本就没法复制，而且还容易使物品莫名奇妙地消失。

A：嗨，如果心情好又有多余的装备在身上，那就助人为乐罢。

耳朵的故事

W：说到这儿，我的背包里还真有一只耳朵，不过那是我自己的。

R：你自己割的？

A：没准是被人家PK的。

W：你还别说，最早上网就碰到一个叫死亡天使(Angle_of_Death)的32级巫师，在城中一见面就把我KILL掉，这大概是TK& PK了。（注：TK，TOWN KILL，城中杀人，靠黑客软件修改而为之，正常情况下在城中不能使用任何攻击性魔法及攻击他人；PK，PLAYER KILL，未经双方约定恶意攻击玩者角色。）

R：被杀和杀人是什么感觉？

A：杀人我没试过，被暗杀嘛，窝火！不过别让PKER知道，要不他就得意了。

W：可不，那次我躺在地上（因为是在城里，所以眼前还和平常一样而没有变成血红）连问“WHY”，那个死亡天使说它就是来超度大家的，荒唐！

A：“战网”上大家对TK和PK是深恶而痛绝之，包括《恐惧》的制作公司Blzzard也在隔三差五地升级系统软件，目的是使黑客软件失效。

W：以往不少联机游戏大多是动作类，游戏目标注重玩家对战。而这种即时作战RPG，在高难度下往往要求玩家携手对抗强大的邪恶力量。Blizzard似乎在极力避免此游戏世界变成玩家彼此仇杀的地狱，可惜这份良苦用心……

A：网路上为此还出现了PK主页，比如在 http://www.cs.monash.edu.au/~stevem/diablo/ pkiller.html 上代号为“Wynd”的PK主页，那简直就是谋杀者的训练场。其第一规则美其名曰“不杀新手”，而下面的PK必读就写着“让怪物杀掉他们”，目的是获得被害者的装备（如果被玩者杀死，除了损失1/3金币及一只耳朵外，PK得不到什么好处）。为此有一篇长文还详细介绍了如何骗取信任及寻找时机，看了让人毛骨悚然。你知道吗，yahoo还将这个大PK与希特勒之流归于同类了。

R：总算熬出个臭名远扬，也不易呀，哈哈。

W：还好网上也有正义卫士，我就在“战网”的行会频道被人引见到一个“十字军之子”的主页，其宗旨就是铲除PK，帮助弱者，这颇有些十字军东征的味道，要不是因为它对命名有些限制（男士8字符，女士7字符，组成Sir + xxxxxxx + SC + 或Lady + xxxxxxx + SC + 的样子），我现在可能就成了十字军了。

R：江湖险恶，AngleStar，你还是向大家推荐一些防身利器吧。

A：没问题，我常用的首先是DIABLO BACKUP这个软件，它可以把单人模式和多人模式的进度相互转换，同时还可以备份多人模式的进度。这就可以在很大程度上避免装备的意外损失。另外还有一个反TK程序，它可以使玩家对你的攻击完全无效，当然，怪物的攻击还是有效的，要不成了无敌模式还有什么意思。第一个软件我看可以放到专辑软盘中，第二个软件太大，扔到FTP站吧。

我的网络时间要光了！

R：即使没有这些败类捣乱，在网上练功也招架不住掏腰包的压力呀！

A：我在网路上碰到过一个马来西亚战友，他说自己每天如果没什么其它事的话最多只玩1个小时（他们的网络服务费是每40小时48美元），这倒是个好主意。

W：如果想在“战网”上打出点战绩来，这儿有个小秘技。一般可以在网下选择多人模式下的串口连接，然后创建游戏练功。等级别到20多级以后再登录到“战网”，在其上创建一个游戏，进入后按ALT + TAB切换到拨号联机窗口将其断开，这样便可断线打联线游戏，而且一旦杀掉DIABLO，下次上“战网”就会在肖像上出现相应的红豆了。

OK，大家聊得口干舌燥，正准备夺路而逃的时候，有人说在这用中文侃比“战网”上亲切多了。我立刻想起前两天的新发现，如果挂上RICHWIN FOR INTERNET，在“战网”的聊天室居然可以输中文！建议到HONG KONG频道去试试，记住要把内码设为BIG5。那么，网上见了！

(1997.5)

出品公司:宇俊科技/智冠科技
发行版本:1 CD / DOS
类　　型:策略/角色扮演[ST/RP]
配　　置:486DX2/66/16MB、CDROM
控　　制:鼠标
面　　市:1997.5

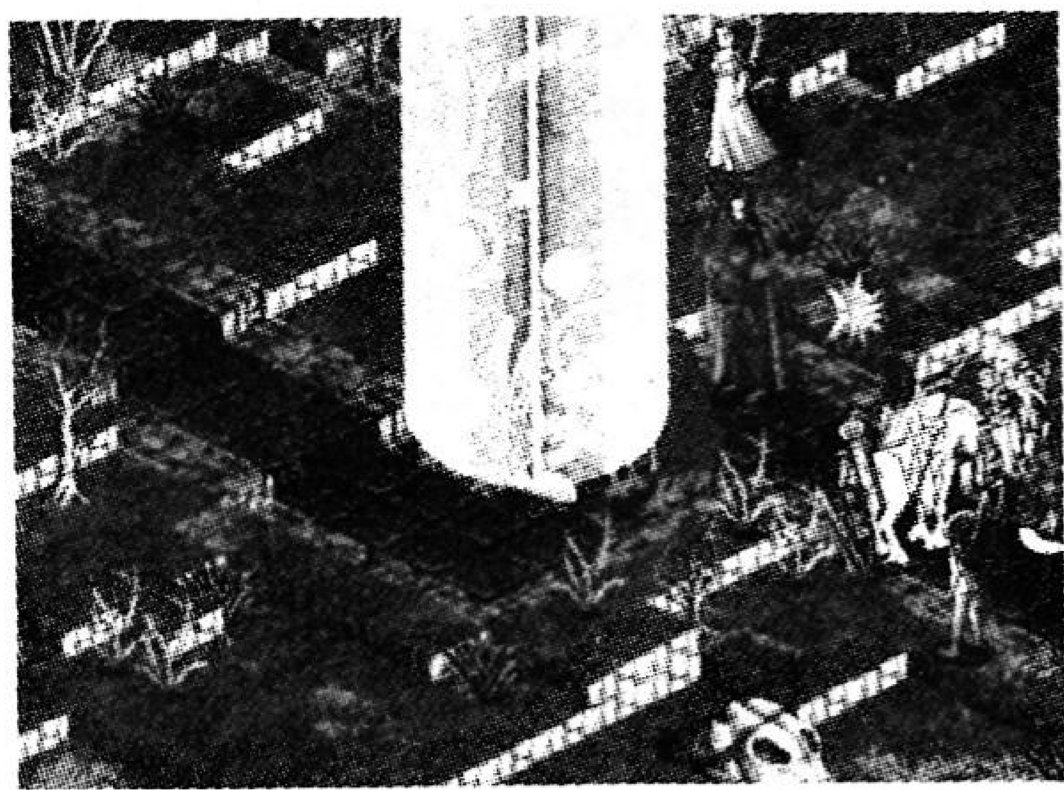
爱在超时空的日子

■文/董煜

回首向来萧瑟处,
归去,
既无风雨也无晴。

废寝忘食在超时空的世界里，扮演一名并不寂寞的英雄，与肝胆相照的好友仗剑携手闯江湖，有情投意合的红颜知己为伴走天涯，于乱世烽火中演绎着一出出侠骨柔情的故事，终于谱完了《超时空英雄传说Ⅱ》的篇章……

应该感谢宇峻科技奉献给大家的这款策略 RPG 精品之作，这似乎只是该公司推出的第二部游戏作品(第一部自然是《超时空英雄传说》了)，能够达到这般制作水准实属难能可贵。



即时策略炮声正隆，回合制战斗模式已无复昔日辉煌，策略 RPG 面临着严峻的挑战而急需新的突破——今日游戏界大势如此，因而，《超时空英雄传说Ⅱ复仇魔神》所展现的每一点进步，为我们带来的每一份欣喜，都宛若珍馐一道，品之芬芳，兴味盎然。

游戏的画面比起一代来可谓一大飞跃，再也没有粗糙的颗粒状显示，再也没有头大身小的 SD 人物造型，取而代之的是豪华的 SVGA 画面，真实比例的人物形象，鲜艳绚丽的场景渲染，一切都令人无可挑剔。在游戏作者营造的世界里，有烂漫开放的山花，精美细致的雕像，炊烟袅袅的村庄，也有坚固森严的城楼，金碧辉煌的宫殿，阴森恐怖的地洞……所有这些都将游戏的环境气氛描绘衬托得淋漓尽致，令人不得不佩服其美工的深厚功力。

于如此赏心悦目的环境中进行战斗，各种攻击招式与魔法的施展自然也是华丽异常，以致有时候看着自己人挨打也成了一种享受(编者:看来 SVGA 的副作用蛮强的嘛)。而那些覆盖全屏的超级必杀技更是极具威力与美感——本人曾一不小心与秋月合练成了连资料手册上都没有提到过的合击剑式“有无相生”，此招一出，天地魂魄为之所夺，世间万物莫能御之，光芒过后，敌人已尽数毙命，遂英雄寂寞，仗剑求败而不可得，终悻悻通关——此类游戏不如武侠小说，主人公从来都得不到什么武功秘芨(FPE 除外)，由江湖小子到武学宗师的过程，全靠无数次战斗经验值的累积，其中也充满了成长的烦恼与乐趣，我想这正是许多玩友对练级乐此不疲的原因所在罢。

“三百六十五天，天天可以转职”，超自由的转职系统设计是该游戏的一大特色，玩家可以在庞大的转职系统中任意遨翔，并不一定非要采取传统的直级式升级。例如当腻了骑士就可以去玩魔法，而原来的属性在转职后将全部保留，将来还可以再转回先前的职业，如此便可借助职业之便调整各项属性的均衡来弥补原来的不足(当然，单线升级也有好处，至少在本职业的特长上是相当精通的了)。——如此体贴的设计，使玩家可以按个人意愿尽情安排队伍中各兵种之组合。

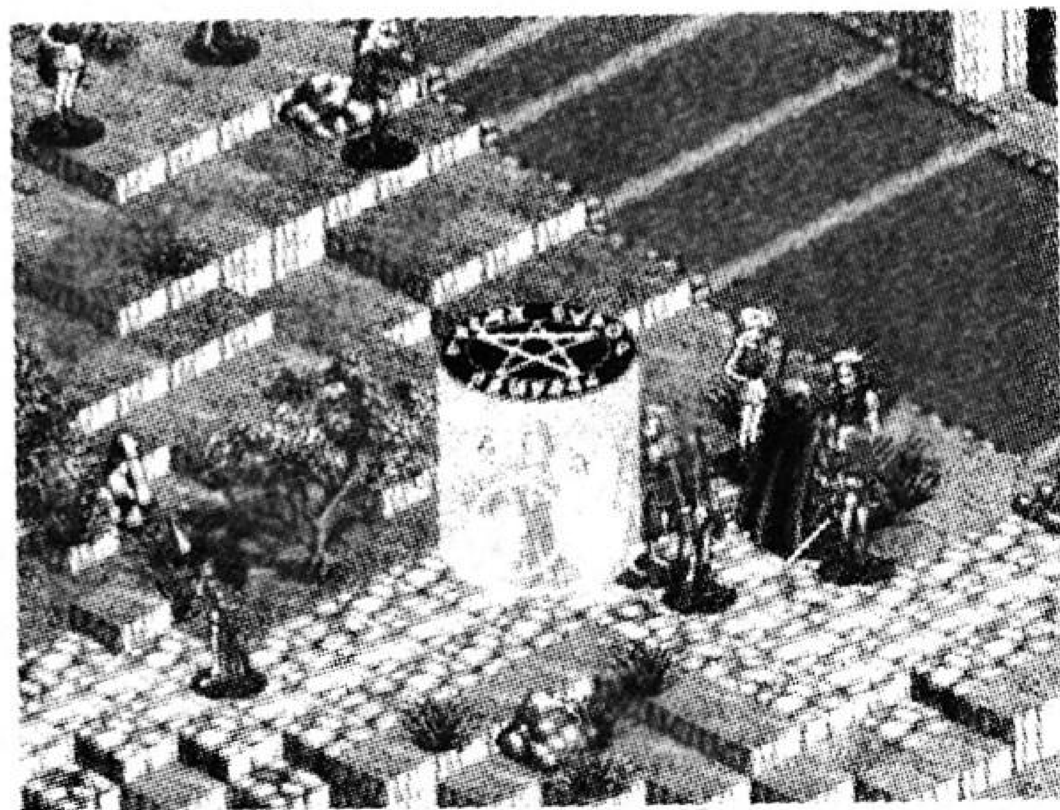
游历在超时空的世界里，前方并不总是无休止的战斗，你将面临的还有许多选择(其组合之多令本人最终失去了“玩出所有结局”的豪情)。人生之路本是由各种选择铺垫而成的，对不对?——将自己的心愿寄托在游戏中，恐怕也是多线式情节的魅力所在罢。爱恨情仇跌宕起伏，《复仇魔神》成功地给我们以情感的冲击，打打杀杀已不再单纯为了追求战斗的乐趣，而是为义、为爱……游戏中的第一个选择便决定了主人公此后的感情主线：是与芙蓉还是秋月发展关系。我第一次玩出的结局是芙蓉离清风黯然而去，遂打点精神，收拾一下成就感，然后立刻投入了第二次的征途……无悔的战斗只为追求无悔的结局，仿佛有时候自己真成了清风，后来遇到了秋月，为了她更是一次次仗剑而战，似乎真的“清风秋月一相逢，便胜却人间无数”了，而对芙蓉，则只能抱着深深的同情……好的游戏，让人投入。可以说，《复仇魔神》在感情戏的处理上是相当成功的，而由著名的“狮子吼”工作室制作游戏音乐更衬托出这种氛围。

几度风雨，几经悲欢，却只是度过疲倦，经过虚幻。总觉得这一类游戏未免太中西合璧了些，自“勇者斗恶龙”系列以来，似乎一直在沿袭着这一传统：遥远的大陆，肆虐的恶魔，以及英雄红粉、圣剑宝石……感觉就是西方式的世界，西方式的神话，西方式的人物。我想，游戏制作者们在以后的作品中如果能更多地从我们浩翰的历史长河中去寻找题材，也许会更容易令人产生亲切之感。

然而，不想再体验过多的真实，因这世界未必能给你我以留下传说的机会，而我更愿意追忆那份在超时空的日子里拥有过的爱，也爱在超时空的日子……

满天的星
只使人不见
梦似的挂起
……

(1997.7)



出品公司:牛蛙/电子艺界
发行版本:1 CD / DOS、WIN95
类　型:策略/动作[ST/AC]
配　置:P60/16MB、4速光驱
控　制:鼠标
面　市:1997.6

黑暗的公正——

地下城守护者

■文/陈雷

我是魔王?!

"黑暗,注定要代表邪恶么?"

因为终年生活在不见天日的地下;因为永远无法摆脱那些丑陋凶残的怪物;因为总是听到入侵者轻蔑怨毒的咒骂……所以,我常常会对自己存在的意义产生怀疑。然而,在亲眼目睹那些所谓正义的、来自光明世界的冒险者残酷地虐杀我的手下、肆意地掠夺我的财宝时,我胸中的怒火就再也无法抑制。对待入侵者,我只能报以三个字:杀无赦。与此同时,我还在不断拓展自己的领土,壮大自己的队伍,我相信自己终将成为地下世界中最伟大的领主。

"也许我注定终生要面对黑暗,但无疑我将成为黑暗中的公正!"

地下城主

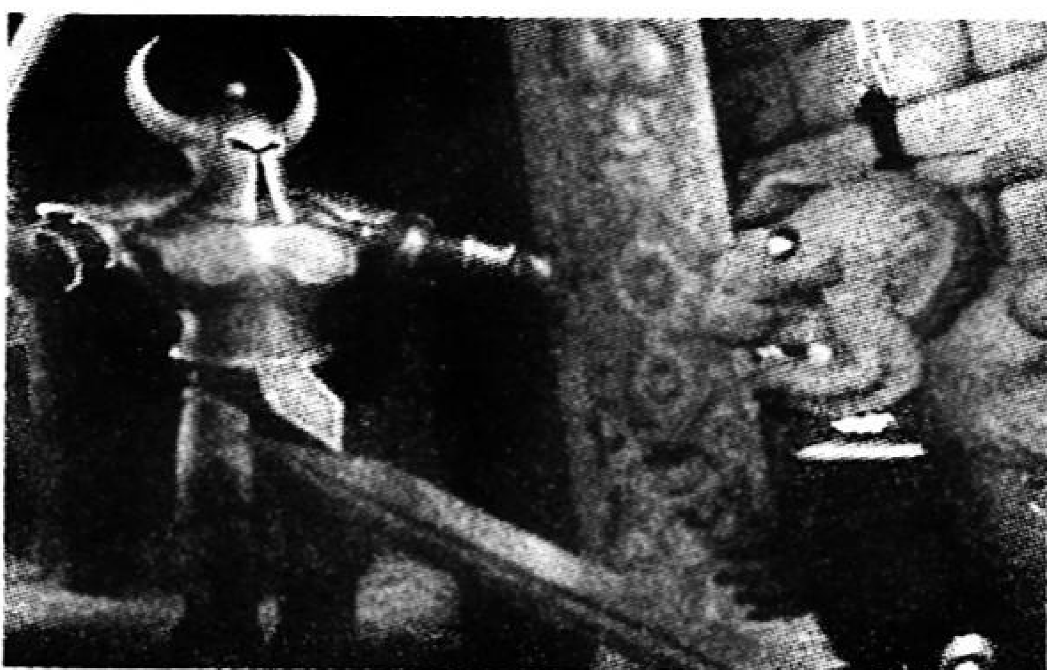
这里是一片崭新的土地,虽然眼下还只有一颗"地城之心"以及几个身单力薄的小鬼,但有了他们,地下城就有了生机。

对于我来说,首要的任务就是拓展自己的领土。小鬼们很快就在我指定的地方开辟出一片空地。为了储备更多的金银财宝,我在这片空地上搭起的第一座建筑就是宝库。我驱使小鬼们挖向金矿区,随着它们不断地开采搬运,我的钱袋儿渐渐鼓了起来。人手不足是显而易见的事,于是我施用魔法,造出了几个帮手。一部分小鬼在继续采矿,而其它则在开辟新的地下城。

为了让怪物们能安心工作,我决定为它们修建各种生活设施。这主要包括巢穴和孵化室。"巢穴"顾名思义,是怪物居住的地方,至少需要两处。因为我知道未来的某些手下是无法在一起和睦相处的,解决纠纷的最好办法就是让它们别呆在一起。"孵化室"是提供食物的场所,主要任务是繁殖鸡鸭,当怪物们感到饥饿的时候,它们会来到这里捕食。

虽然我可以制造小鬼,但它们并不能胜任所有的工作,所以下一步的任务就是招兵买马。我派出几只小鬼打通了地下城与港口之间的通道,这非常重要,有了它,各种鬼怪战士就可以主动加入到我的队伍中。第一批鬼怪很快出现了,它们是一些巨大的苍蝇。后来,蜘蛛和恶魔也加入了我的阵营。由于生活习惯上的差异,苍蝇和蜘蛛天生是一对宿敌,谢天谢地刚才建了两个巢穴,这才不至于让它们自相残杀。

正当我沉浸在发现宝石矿的喜悦之中时,远处传来了一声惨叫,我知道是小鬼出



事儿了。原来一个白盔白甲的骑士正挥舞着手斧冲进我的地下城,他一边把采矿的小鬼杀散,一边抢夺地上的黄金。刻不容缓,我立即抓起巨蝇、蜘蛛、和恶魔投到他面前,一阵围攻之后,那小子终于被料理停当。清点一下人数,我发现自己竟损失了5名手下:1比5!!!看来必须加强怪物们的训练度了。

我在一片开阔的空地上建起庞大的训练场,并把所有无事可作的怪物都投了进去。为了获得更强大的魔法,我同时还动手兴建了一座黑暗图书馆。它迅速吸引了几名魔法师并开始了研究工作。忽然,远处又传来惨叫声。我忙不迭地过去看个究竟。只见小鬼们挖穿了一条隧道,本来是为了采集金矿,谁承想,在隧道的尽头,仅一条熔岩河之隔,对岸竟矗立着一座骑士的城堡。敌人的弓箭手正疯狂地向接近熔岩河的小鬼射击,我的手下顷刻之间就倒下了一大片。看来在没有建桥能力之前,一切进攻都是徒劳的。我决定先回去强化自己的实力,再来与敌人一决高下。很快,一座工厂拔地而起,一个精灵随之而来。

在地下城的另一端,魔法师的工作进行得很顺利,他们已经陆续研究出了"速度术"和"治疗术"。由于前者的帮助,所有怪物的工作效率都提高了一倍。工厂的发展也很快,在精灵的监督下,很快便形成了"门"和"陷阱"的制作能力。看看训练室的战士吧,它们大部分人经过一段时间的训练,都已经长了三、四级。看来它们的战斗能力已是今非昔比了。不知不觉已经到了发薪日,当我从宝库中拨了一批银两给怪物们分发了丰厚的工资之后,它们一个个都显得士气大振。

万事俱备,"东风"也很快到来了:我已获得建桥的能力!看来与入侵者决战的时刻已经到来。我迅速地在岩浆上架起一座桥,并派飞蝇前去对付弓箭手。由于占据了灵活的优势,它们几乎没受到什么伤害就解决了敌人。后面冲上来的小鬼麻利地把敌人的领地烙上了我的印迹,从此它们就属于我了,而我也因此可以直接把部队投到这里。由于没有遇到任何有效的抵抗,我的战队一路长驱直入,最终杀到了敌人的"地城之心"。

正当我准备下令一举铲平骑士老巢的时候,却又听见从自己的领地上传来阵阵的惨叫声。顺着叫声循去,发现原来城堡里之所以空无一人,竟是因为骑士们在地下城主的带领下弃门而出,铤而走险绕道直袭我的老巢,几个措手不及的小鬼已经惨死在他们刀下。眼看敌人就要抵达我的"地



城之心”了，不要紧，调动大队人马岂不太麻烦？于是，我使用工厂的劳动成果，迅速在敌人的面前竖起一道道木门，同时还挖了不少陷阱。这两招果然奏效，当敌人正忙于破除障碍时，我已经施用召唤术，把所有可以战斗的部队都集结在“地城之心”周围等着屠杀他们了。终于，骑士们破门而来，但我的人马立刻像潮水一样将他们吞没……骑士城主也没能逃脱被诛杀的命运，虽然他很勇猛，但，侵略者的下场永远只能是同样的一个。他恋恋不舍地抛出手中最后一枚金币，而后缓缓地倒了下去。我派出的最后一个小分队直扑敌人的“心脏”，那个建筑顷刻间土崩瓦解——这意味着，我又一次挫败了骑士们的侵略计划，同时也使自己的疆土向更深远的地方进一步得到了拓展。

不容错过的游戏

《地下城守护者》，不用我多说，相信这个名字对广大玩友早已如雷贯耳。这只曾经让我们苦苦等待了两年的GAME，终于在6月29日正式上市发行了。

怎样形容它给人的第一印象呢？

面对这个问题，我的脑海里一刹时闪过很多念头，但最后被选中的却是两个最朴实、也最简单的字：好玩！

实在太好玩了！

牛蛙的技术执行官就曾经说过：《地下城守护者》的制作其实早在一年以前就已经基本完成。之所以迟迟没有上市，主要是因为制作组希望能为游戏加入更多更好玩的因素。游戏在这方面的进步使得正式发行版比起最初的设计，几乎可以算得上是三、四代的作品了。

《地下城守护者》最为显著的一个特色就是可以随时在即时策略模式与DOOM TOO模式之间进行切换。玩家既是深谋远虑、运筹帏幄的地下城主，也可以在高兴的时候附身于任何一个手下的怪物，以一名怪物的身份亲自上阵厮杀。这种设计为玩家提供了非常大的自由度，使游戏充满了生机。

由于为了能让大家“先睹为快”，所以无论作为城主还是怪物，我眼中的“地下城”都还只能算是窥豹一斑。其实《地下城守护者》为我们提供的怪物、魔法、建筑、敌人都远远不止文中所提到的种类。随着游戏的发展，玩家将拥有“小鬼、甲虫、巨魔、黑暗女王、恶鬼、龙、苍蝇、鬼、精灵、地狱之犬、冥界使者、兽人、骷髅、蜘蛛、水怪、吸血鬼、魔法师”等17种怪物；“控制怪物、制造小鬼、邪恶之眼、无上权威、召唤军队、隐身术、召唤术、治疗术、闪电术、保护术、变为小鸡、塌方术、疾病术、末日审判、破坏墙壁”等15种法术；“储金室、巢穴、孵化室、黑暗图书馆、训练室、桥、警戒所、工厂、兵营、监狱、审讯室、寺庙、陵墓、招募中心”等14种房间；以及“挖掘者、英雄、小偷、弓箭手、矮人、野蛮人、巫师、女巫、巨人、日本武士、僧侣、仙女、地主、圣者”等13种敌人。

《地下城守护者》的AI系统无疑是迄今为止所有游戏中最好的。它不仅成功地模拟出各种怪物的性格，甚至很多人类世界中错综复杂的逻辑关系也被设计到游戏中。比如有的怪物喜欢看别人受虐待，它的房间就需要被安排在审讯室旁边，这样它的战斗力就会大大增加；有的怪物食量大得惊人，如果鸡鸭数量不足，他们就集体罢工甚至叛逃……最让人咂舌的是，游戏中甚至出现了血型的概念，它意味着即便是同种怪物由于这项天生的参数不同，工作中的态度也会大相径庭。由于游戏的AI系统太庞大了，所以我只能用一言难尽作个最后陈词。总之，你要是想当好《地下城守护者》中的领主，就需要像对待活生生的人一样去对待游戏中的怪物，考虑他们的性格、考虑他们的生活习惯……

或许是游戏本身的内容太吸引人了，《地下城守护者》的声光效果似乎已经为人所忽略。其实游戏中即时光影的图像引擎同样是目前业界最完美、最先进的。它对光源的处理效果已经超过了《恐惧》中的画面。

因为《地下城守护者》中蕴含的精采成份实在是多得说也说不完，无数有趣的情节还在地下城的深处等待我们不断地发掘。此游戏支持网络对战，到时候几个朋友打起来一定更加精彩。谢天谢地，国内马上就会上市，已经摩拳擦掌的玩家，不久之后你的指挥与战斗才能便会有用武之地了！

……

“作为一名怪物，我要无畏地与入侵者战斗；作为一名领主，我要完成‘黑暗公正’的使命，最终成为地下世界的统治者；而作为一名玩家，我要面对《地下城守护者》大叫一声：好玩！”

(1997.8)

(接141页)现的高速森林摩托，亦有机会驾驶千年隼或穿起帝国军的制服来一场枪战。

1997　尤达传说(Yoda Stories)

这是SD造型的冒险游戏，玩者扮演天行者卢克，接受尤达大师的各种任务。算是一个没事可以拿来玩玩的小品游戏。不过CD中更吸引人的可能会是“神奇制作”(Making Magic)参考资料百科，用来讲解《星球大战》特别版制作全过程的秘密，其中附有许多难得的幕后照片、草图、剧照、访谈等等，这么宝贵的资料，我是一气买了两份保存喔！

1997　帝国生死斗
(X-Wing vs. Tie Fighter)

这一系列的最新飞行模拟游戏，拥有空前的图形效果及多人游戏模式。

1997　星际叛乱(Rebellion)

“星球大战”系列游戏中第一部策略类型的作品。玩家可以选择指挥叛军或帝国，控制电影中的各个角色为各自的战略目的而努力。游戏进行方式结合了建设、即时战斗及战棋等特色，包括200颗星球、60名角色。

1997　死星战将Ⅱ杰迪骑士
(Dark Force Ⅱ Jedi Knight)

这个月可能已经在美国上市了。希望不久之后可以向大家介绍。

(1997.10)

作为一种文化现象而存在的"星球大战"，从电影的巨大成功辐射到电脑游戏领域，究其长盛不衰且愈加繁荣的缘由，这其中有一点极为重要，那就是独具匠心的构想——《帝国生死斗》正是这样一种构想的最新、最好的实现。

帝国生死斗

■文/梁华栋

最初拿到这套2片CD的游戏，手都激动得有些发抖。急不可耐地跑到自己能用到的最高档的奔腾机上安装，别的不在话下，一颗死星的出现却毁灭了一切——这部游戏必须要有游戏杆才能运行！这倒像极了APPLE Ⅱ时代的不少游戏，不过话又说回来，我还真没见过这样子的PC游戏。最好的总是独具一格，尽管有几近苛刻的系统要求，我仍相信它值得这样去做。

当我握着自己那只"响尾蛇3D Pro"飞行摇杆开动X-Wing时，梦想开始展现为眼前的现实。既然这部游戏在飞行控制上有如此特殊的要求，所以在一开始我就特别关注了一下它的控制特性。

在游戏的设置选项中，有关的键盘控制指令足足列了数十个。用再高档的飞行摇杆也不可能完全包容这些功能键。当然，一些特别重要且经常用到的按键如锁定最近的目标、适配目标速度等功能都可以按自己的操作习惯设在摇杆按钮上。在中高档的飞行摇杆上还可以设定苦力帽的四个方向定义、节流阀、方向舵等等。当然，使用飞行摇杆而不是键盘或鼠标的最大好处，那就是解放另一只手来专心控制除主要功能键外的几十个辅助功能键，而拥有一只稳定的飞行摇杆又是网络对战所不可或缺的军备。

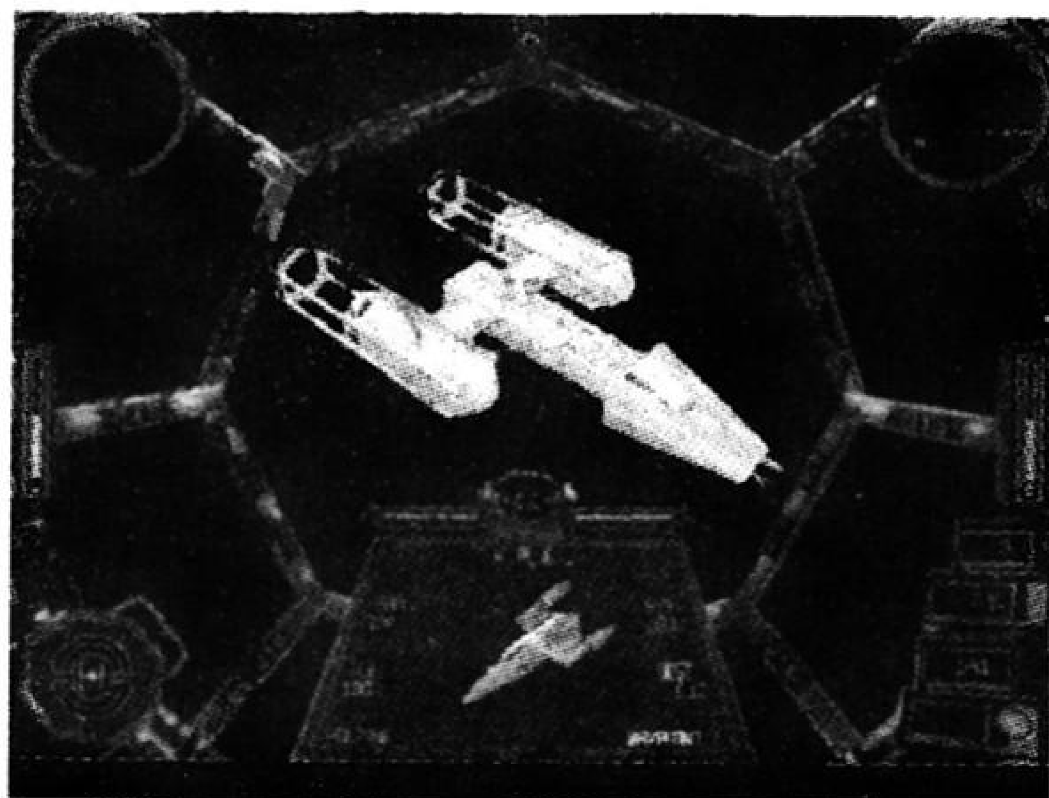
《帝国生死斗》拥有迄今为止最棒的星际飞行游戏引擎。在高性能的PC上，它甚至可以在飞行中使用640×480×65536种颜色的高分辨率图形模式，这是目前为止所有其它的电脑游戏都所能达到的境界。配合先进的3D模组及光影效果，游戏中各种舰船的外观看上去极为细致，舰船运动造成星光照射的角度变化或是炮火打击的闪亮都会在机体上真实地表现出光照的明暗变化。这些细致的图像表现也使得目标飞船不再是抽象的符号，转而成为富有生命力的实体。

遗憾的是，除了片头一段动感十足的动画，游戏中似乎很少有过场影像。每一个任务结束后就是按[Q]键结束然后显示战役得分，接下来再进行另一个任务，感觉上就缺乏了及时的鼓励，虽然有军衔晋升显示着玩家奋战的成果，但相信很少有人会一口气将整个游戏全部打完，毕竟这么刻板地玩下去实在有点闷。相对来说，一些拥有连续剧情的模拟游戏就避免了这样的冷场。在这一点上，《帝国生死斗》比起前几部同系列游戏来说倒是有些退步。

抛开整个游戏中各个任务间的过渡不谈，仅就单个任务来看，《帝国生死斗》的飞行策略应用的确沿习并发展了"星球大战"系列飞行游戏广受好评的实时战场模式。特定的任务当然会有固定的目标，但在其它游戏的经验里，玩者往往需要、也会力求摧毁任务中的每一个敌对目标，如此即可完成任务并获得高分。其实就战斗的现实状况而言，这种兰博式的攻击几乎毫无胜算。在《帝国生死斗》的飞行任务中，随时会有预料之外的敌机出现，敌我力量对比是动态变化的。而一个人解决所有敌机的努力恐怕也很难奏效的，因为就自己的座机而言，其性能根本无法对付一个战役里各种作战类型搭配分布的所有敌机。

所以我们都需要改变一下战斗飞行的风格，把团队分工与合作的精神挖掘出来，善用僚机指令，指挥队友打击相应的目标或保护己方重要的目标，而自己呢，当然还得眼疾手快地解决份内的任务，然后赶快去协助有些苯的AI队友。精确猛烈的射击无论何时都不会失效。

既然缺乏战役模式，这些相互之间基本独立的任务就只能为多人联机游戏提供竞赛的场地了。事实上，《帝国生死斗》就是立足于多人游戏的需求而开发的。



在局域网模式下可8人共玩，通过"叛军总部"(www.rebelhq.com)网站联到微软公司的"网络游戏地带"还可进行互联网模式4人共玩。游戏者可以按自己的喜好加入叛军或帝国军，任意选用各自拥有的各型战机。在多人游戏模式中，玩家可以进行"混战"以比试个人的战技，大家一起投入战场相互厮杀，在一定时间内杀敌数最多的玩家获胜；而战役模式则令玩家分为叛军及帝国军两派，然后组成团队为任务目标而战，这里的比试除了战技，更重要的还是配合。

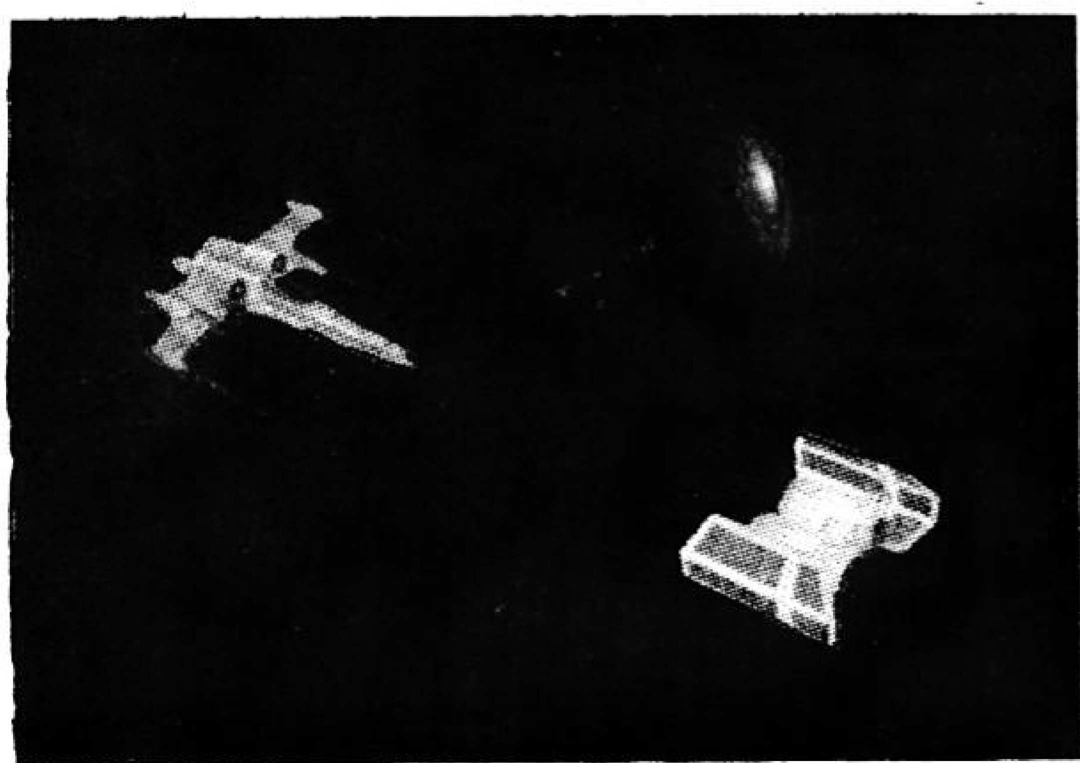
既然谈到互联网游戏，许多玩家可能还不了解"叛军总部"及"网络游戏地带"。因为游戏服务器并非卢卡斯公司自己提供，所以要想联上服务器玩游戏，首先就得联到"叛军总部"，然后选择《帝国生死斗》这个游戏的热点并来到"网络游戏地带"，从这里进行免费的用户登录，认证后即可下载联到"网络游戏地带"所必须的一些程序，总容量大约有4MB。经过漫长的下载之后运行这些程序进行基本驱动程序安装，此后用微软的Internet Explor 3.01以上版本访问www.zone.com即可进入《帝国生死斗》的联机对战区，从这里可以选择北美、欧洲、亚洲等地区的分类游戏组参加游戏。注意不能使用Netscape登录，个中原因我不说大家也知道啦。目前亚洲的服务器好象是设在日本，所以国内的联机速率只能勉强在游戏中动一动，看来模拟类的游戏在国内的网战推广还有很长一段路。

《帝国生死斗》过于强调多人游戏模式，使许多不能联机游戏的玩家无法从游戏中获得应有的乐趣。有鉴于此，卢卡斯公司已经在着手制作《帝国生死斗》的资料片《力量天平》(XVT: Balance of Power)。这部资料片力求弥补原作的缺失之处，提供了两个拥有剧情发展的战役。故事讲述叛军同盟在与帝国的争战中一直在寻求盟友，而帝国舰队则出动平定起义。在叛军战役中，玩者将加入精英飞行队，继续为自由而

战；在帝国战役中，玩者会加入臭名昭著的复仇者飞行队，为帝国的光荣而战。两个战役都支持单人及多人游戏模式。如果你还没有玩到这部游戏，或者你只是希望参与银河星际自由与强权的争战，那你可能会等到这部新片上市后再考虑参战。然而，《帝国生死斗》是一场“技艺的考验”（Test of Skills），如果你对战斗飞行的策略和能力抱有真正的执着精神，你不应错过它。

永远的《星球大战》

今年是著名的科幻影片《星球大战》（Star Wars）公映二十周年。《星球大战》、《帝国反击战》与《杰迪归来》这三部曲影片已是拥有二十年片龄的老古董，然而在那个时代出现这样的电影，无论从拍摄技术还是其内容本身都可称之为超越时代的伟



大创举。及至今日，有关《星球大战》的书籍和音像产品仍不断翻新推出并大受欢迎，其追随者不仅有伴其左右一起成长的老一辈，更有一波又一波的青少年投入到《星球大战》爱好者的行列中。

1997年，卢卡斯公司以今日的先进电脑科技重新处理二十年前《星球大战》的特技镜头，最终以特别版的形式重新走进电影院。相信这是如笔者一样晚生几年无缘一见的人在这一年中听到的最大喜讯之一。《星球大战》特别版采用6声轨THX环绕立体声录制，5247处原始镜头被重新处理以获得更加流畅逼真的效果，而此版本较原版亦多出4分半钟的画面。第一部影片于1月31日在全美2104家影院上影，一周之内创下3600万美元的票房，累计突破1亿美元。

也许细心的读者都曾经注意到，《星球大战》电影片头的字幕显示是从第四章开始的。这是乔治·卢卡斯的倒叙手法使然。而预计于1999年推出的世纪末“星球大战”将从第一章开始，叙述银河帝国与反叛军的起源。

延续的《星球大战》

从1992年开始，“星球大战”走入电脑游戏世界。尽管此间二十来岁的读者朋友可能没有看过原版的电影，但相信这其中的许多人是伴随着电脑游戏的《星球大战》一起走来的。

1992　X翼英雄（X－Wing）

最早出现于电脑上的“正宗”《星球大战》游戏。玩者就扮演类似电影中天行者卢克的角色，通过一个个任务的考验，最终得以摧毁帝国的“死星”。随后推出的资料片《帝国追击战》讲述了叛军撤出Yavin星球的过程，玩者必须拚死抵挡帝国军的追击，而撤退的叛军则在星际间四处转移。在第二部资料片《B战机》中，你帮助一个遭受帝国迫害的民族免于灭绝，作为报答，他们提供了Hoth星球的方位供叛军落脚。这两部资料片所讲述的情节恰好弥补了电影《星球大战》到《帝国反击战》中的一段空白，看过电影又玩过这两个资料片的读者才能了解整个故事的脉络。

这些游戏发行时都是软盘版，后来发行过《X翼英雄光盘典藏版》，除了将主程序连同资料片一起装入一张CD外，此版本还提供了全程游戏语音。

1994　钛战机（Tie Fighter）

也许是迎和那一段时期电脑游戏界反派角色大行其道的风潮，《钛战机》的推出较前作更受欢迎，同时也确立了卢卡斯公司在“星球大战”模拟飞行游戏中的成功典范。这一集游戏拥有改良的画面、全新的剧情以及驾驶神秘的帝国战机的吸引力，最重要的是它开始强调任务的完成重点，竭力体现团队协作的重要性。游戏开始于帝国将叛军自Hoth星球逐出，在追击叛军残部的过程中，帝国内部的矛盾纷争也逐渐暴露，终于演进成为Zaarlin上将的叛变。随后推出的资料片《帝国守护神》延续这一情节，玩者驾驶帝国最新型的“防御者”式钛战机，肩负平叛的重任，最终维护了帝国的安定。帝国皇帝也在这一过程中完成部署，只等叛军前来攻击帝国的第二颗死星。此情节实际上是与《帝国反击战》电影所叙述的叛军一边的情节同步发生的帝国内幕，其交汇处则在第二颗死星的毁灭。

1995年，作出重大提升的《钛战机光盘典藏版》面市，其中除包括主程序及第一个资料片外还增加了一个《帝国之敌》资料片。这一版本将原本320×200的游戏分辨率改为640×480，3D模组及光影效果全部重新制作并附加全程语音。这一版本拥有与任务紧密配合的精彩的剧情，加上游戏图形与音效上的现代化增强，至今看来仍不失为值得一玩的佳作。

1994　绝地大反攻（Rebel Assault）

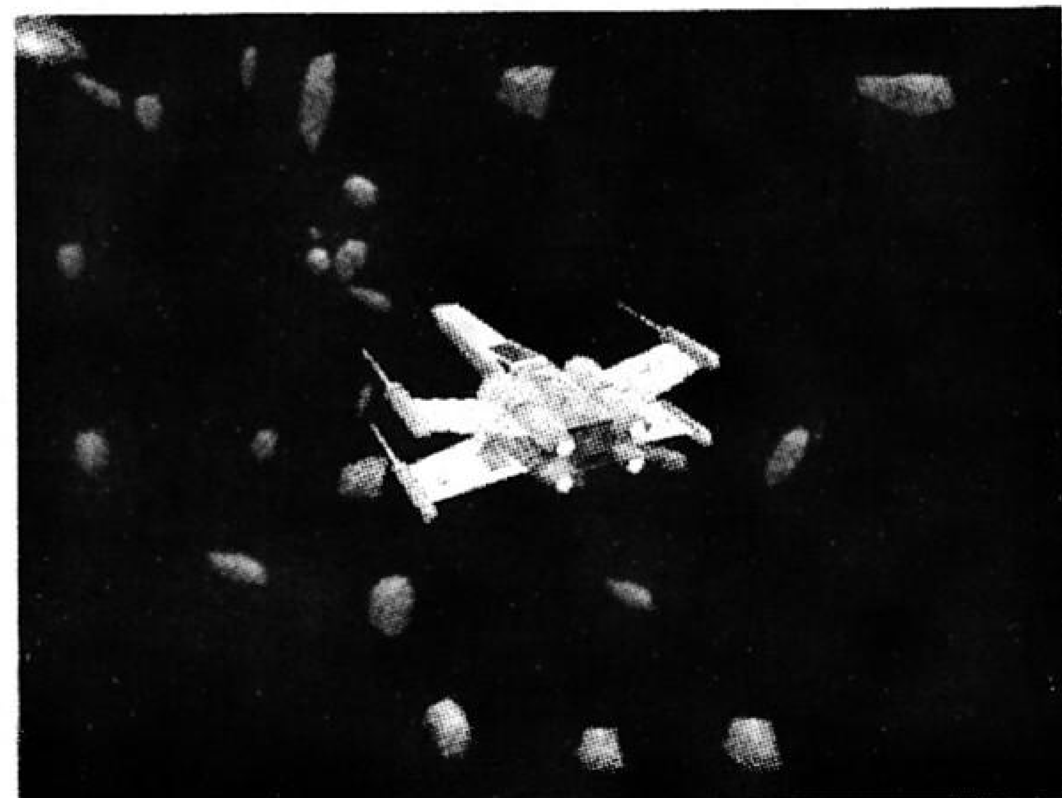
这是首部以真实影像表现的“星球大战”游戏，声光效果惊人。内容以《星球大战》影片为基础，玩者仍是扮演电影中天行者的角色，在一系列飞行射击训练及战斗任务后沿死星的赤道沟飞行，最后将质子鱼雷送入原子核心动力源摧毁死星。这套游戏在全球销量超过100万套，游戏进程以固定线路控制射击为主。

1995　死星战将（Dark Force）

在DOOM大行其道的时候，卢卡斯公司也推出了自己的主视角动作射击游戏。而此游戏的场景、敌人、武器均有浓郁的“星球大战”气氛，比起一般那些昏暗、血腥的DOOM TOO来说拥有自己更为鲜明的特色。玩家将扮演一名叛军特种兵，潜入帝国军的内部调查其最新开发的秘密武器“黑骑士”。在每关之间会有剧情陈述将整个故事衔接起来，而每个关卡正是连接整个故事密不可分的环节。所谓有得玩、有得看，难怪许多星战迷会对此痴迷不已。

1995　绝地大反攻Ⅱ（Rebel AssaultⅡ）

延续大受欢迎的一代风格，在改良的影像基础上还提供了新的剧情。游戏之初主角遭到不明敌人的袭击而迫降到隐藏有帝国秘密基地的星球上，在主角寻找返回基地的道路上发现帝国正在发展一种隐形钛战机，于是找机会偷到一架，历尽千辛万苦终于将它带回叛军基地。这一集游戏中可以驾驶电影《杰迪归来》中出（转139页）







世纪的预言

——银河飞将全系列回顾

■文／梁华栋

传奇开始

25年前……

泰兰联邦（Terran Confederation）的探测与殖民船队首次进入维加星区（Vega Sector）。

星历2629.105（公元2629年3月15日），测控船拉森号（Lason）与不名星籍的太空船遭遇。拉森号船长Jedora Andropolos依照“异星智能生物交流委员会”所制订的接触步骤，向异星飞船发出标准广波段非语言性问候讯息。

Andropolos船长在试图与异星飞船进行交流的过程中下令拉森号保持无敌意的静止状态，对峙持续了二十分钟。随即，异星飞船打开它的全部火力，瞬息间摧毁了拉森号及其全部船员。

20年前……

星历2634.18，泰兰联邦向基拉西帝国（Empire of Kilrah）正式宣战，起因是帝国对联邦无数次恶意的、海盗式的攻击。

星历2634.228，联邦密码专家Ches M. Penney破译了帝国密码电讯的部分内容。破译的片段信息显示着，帝国即将对联邦进行一次惩戒性的攻击，地点选在McAuliffe星球的联邦殖民点及其轨道上的Alexandria太空站。联邦最高指挥部立即调集比预计敌方舰队多出一倍的兵力，先期抵达McAuliffe伏击入侵者。

星历2634.235，基拉西舰队抵达McAuliffe，实际兵力四倍于预期数量。破译的片段密电的不完整造成对基拉西力量的低估。就这样，联邦与帝国间的McAuliffe突袭战拉开了帷幕。

历时数日的浴血奋战中，泰兰舰队全军覆没，剩下的基拉西舰队仍有足以发动攻击的力量。但经此一役，基拉西帝国亦慑于泰兰联邦的勇猛抗击，于是调回了全部残余部队进行修整。基拉西帝国以往锐不可挡的气势就在与泰兰联邦的第一场血战中嘶折了。

15年前……

星历2639.033，基拉西占领军登陆人类居住的Enyo星球，将其中的25万人质居于轨道炮舰的火力之下，藉此诱使泰兰联邦进行报复性攻击。Enyo战役就此开始，因为联邦方面有大批人质握于敌手而使其战略决断变得极为艰难。

Enyo战役的第一阶段，联邦针对基拉西在Enyo的舰队调派了第一波攻击力量。这支部队全部配备猛禽式重型战斗机，不携带任何导弹而改装特制的豪猪式空雷。其力量看起来是如此薄弱，以至位于Enyo的基拉西舰队对此完全立于不败之地。

这波攻击力量在Enyo附近的一处宙域布下空雷阵，转而吸引敌人与之交火。基拉西的战斗机群展现了高超的飞行技艺，它们穿越空雷阵准备一举歼灭攻击者。

当基拉西的领航员意识到联邦布下的空雷阵与Enyo的一个时空越进点不谋而合时，一切已经太晚；第二波攻击开始了。一束特殊的无线电波引爆了全部的豪猪式空雷，紧接着，泰兰舰队的其它兵力在越进点、在战役进行的中期突然出现。

泰兰舰队以迅雷不及掩耳之势攻向威胁殖民地居民的轨道炮舰。敌人的炮舰在人命折损最少的情形下被摧毁殆尽，随即两支舰队展开了正面交锋。

Enyo战役以基拉西舰队的撤离收场。双方的伤亡基本相当，但在整个战略势态中，基拉西已被迫放弃了一个重要位置。

5年前……

泰兰地面部队对一处基拉西殖民要塞的攻击由于预料之外的基拉西战斗机的加入而受挫。联邦军队立刻重新整编，开始撤回泰兰控制的宙域。然而担负运输任务的轻武装舰队却被基拉西战舰紧追不放。于是虎爪号巡洋舰（TCS Tigle's Claw）脱离它原来的位置加入到这支撤退舰队的行列中。

虎爪号负责整个撤退的断后任务，此任务后来被称为“卡斯特的狂欢”，以使整个舰队能有充足的时间赶回联邦控制的宙域。虽然遭到基拉西战斗机无情的摧残，虎爪号仍顽强地抵挡着基拉西舰队，直至它所掩护的所有联邦舰船均安然抵达目的地。而此后它亦蹒跚地回到了泰兰联邦控制的宙域，尽管此时它已损失了四分之三的引擎及半数以上的飞行员。

之后，虎爪号上的舰员获得了两枚金星勋章及其它数不清的奖章，这艘战舰亦在太空港接受了6个月的大修，然后又焕然一新地返回到战斗之中。

现在……

人类与基拉西族的抗争似乎永远没有止息的那一天。这场战争的结束不是完全胜利，就是彻底毁灭。而在这双方都无法掌握绝对胜算的战争中，我们需要的是能够扭转乾坤的英雄，我们需要的是——银河飞将！

50年的基拉西战争早已结束，为自由而付出的代价也已偿清。只是每当我翻开这历史长河中宛若梦境的一小段，心底总有些情绪无法抒解。是啊，也许人们应该了解它，因为它也许正预示着未来……

传奇之路

1990年，奥斯汀，美国。座落在这里的Origin System游戏软件公司向全美推出了它的第一部太空模拟飞行游戏，这部游戏英文原名为“Wing Commander”，中文译作《银河飞将》。

一部史诗般的电脑游戏系列就此延续开来。

《银河飞将》的第一部由3片1.2MB软盘包容。游戏讲述联邦的英雄舰——虎爪号返回现役后的一段战斗生涯。玩者作为一位登舰新兵，在舰上各位老飞将的指点下不断提高飞行战技，同时与他（她）们一起为联邦在Vega星区战胜基拉西帝国

而浴血奋战。

这部游戏在发行之初就大胆突破当时的流行PC档次，采用了VGA 256色3D贴图及光影效果，要求386 CPU以获得流畅的运行速度，在拥有1MB以上XMS/EMS时还支持附加的图像效果（就是屏幕上可以看到驾驶员握着操纵杆的手会随玩者的飞行控制而动作）。模拟飞行部分以完整的故事线穿插，而且任务流程随任务的成功与否而有多种经历及结局，这种因人而异的任务线吸引了许多电脑玩家。而由于它在剧情上极为生动的刻画，一大批忠实的“银河飞将”故事迷也对它痴迷不已，由此开始甚至出现了研究“银河飞将”时序与史实的专著，以“银河飞将”故事为题材撰写的小说在美国也有发行。最终，“银河飞将”的世界拥有了完整的体系。如同Origin System自己那句“我们创造世界”(We create worlds) 的豪情壮语，一个全新的虚拟世界终于出现，无数玩家也藉此找到了理想的国度。

正是由于游戏的制作人克里斯·罗伯特 (Chris Roberts) 在故事情节与游戏方式上开拓性的创举，他在这部游戏，也就是在整个电脑游戏界中首次演绎了互动式电影(Interactive Moive)的无穷魅力。

随着《银河飞将》的大受欢迎，配合主程序使用的《秘密任务》(Secret Missions，1片1.2MB软盘装) 及《秘密任务Ⅱ圣战》(Secret Missions 2: Crusade，1片1.2MB软盘装)也随即推出。

《秘密任务》讲述的是在联邦将基拉西帝国的势力逐出Vega星区后，虎爪号又接到命令赶赴Deneb星区，该星区中Goddard殖民星球正遭到基拉西舰队的攻击。然而，在虎爪号投入战斗之前，敌人就使用一种毁灭性的秘密武器将整个殖民星球摧毁了。于是，玩者及其队友将与基拉西舰队进行一场相互猎杀的游戏。最终，这一秘密武器被摧毁了……

在《秘密任务Ⅱ》中，基拉西帝国进行着一场圣战。庞大的基拉西舰队驶向一个孤立星系中住着和平、原始种族的一颗星球。当一位基拉西的投诚者抵达泰兰联邦后，玩者将驾驶基拉西战斗机在无人知晓的情况下进行一系列秘密任务，直至最后揭示基拉西圣战的秘密动机并拯救了Firekkan这一原始种族。

1991年，《银河飞将Ⅱ基拉西的复仇》(Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi) 推出，这一多达8片1.2MB软盘容量的大片相对前作而言，在图像技术及游戏进行方式上并没有显著的变化，但它在游戏剧情上的刻画却更为成功。

基拉西圣战之后不久，灾难降临了。在虎爪号攻击K' tithrak Mang时，主角遇到的几架敌人的战斗机突然从视线中神秘地消失，甚至连雷达也无法侦测。考虑到也许是雷达故障，所以在没通知虎爪号的情况下，主角就只身前去追踪那些幽灵战机。

搜索行动造成主角返回母舰的时间有所延迟，而这一小段时间恰好使得基拉西战斗机有机会摧毁了倒霉的虎爪号。

在主角降落在奥斯汀号 (TCS Austin) 之后，他得知自己是唯一遭遇隐形战斗机的飞行员，更糟的是在他降落后，座机上的飞行记录磁盘神秘地失踪了。后来主角被带到火星上的军事法庭并被判处叛国罪，而有关隐形战斗机的报告则被忽略。

由于缺乏证人，叛国罪后来改判为渎职罪，但这却引起某些高层官员的不满，Tolwyn上将就是其中之一。看来主角的军旅生涯就要终结了。

幸好，在《银河飞将Ⅱ》中主角仍是泰兰联邦海军的飞行员，只不过他被指派到边远的星际空间站，而且看起来主角似乎永远也用不着在那不毛之地使用机炮了。

一晃十年过去，在一次例行飞行中，主角又与久别的基拉西战斗机遭遇。而当你为解救联邦战舰Concordia而降落在上面时，昔日虎爪号上幸存的老战友又出现在自己面前。

新的战斗激起了蛰伏已久的豪情，然而Tolwyn上将十年前的偏见却并未释然，战友中的一些人也时常用异样的眼光来看待你。就在这些猜疑、误解之中，此时已是Concordia舰上战术飞行指挥官的Angel上校却给你许多理解与帮助，你们的个人感情也因此而越来越浓。最终，在你针对基拉西舰队不断的胜利及隐藏在联邦舰队内部的特务分子逐渐暴露的等因素的作用下，隐形战斗机之谜终于解开，笼罩在自己头上的不白之冤也被胜利的荣耀所取代。

《银河飞将Ⅱ》拥有复杂的、细致入微的角色心理描写，通过穿插于游戏进程中的电影动画桥段，使得游戏的情节发展曲折动人、悬念跌宕，成为促使玩者全身心投入到游戏中所不可或缺的重要动力。这部游戏可以说已成功地将好来坞的影视艺术首度带入了电脑游戏世界，而且是如此淋漓尽致。

沿袭一代的习惯，配合《银河飞将Ⅱ》主程序使用的扩展资料片——《特别行动》(Special Operations) 及《特别行动Ⅱ》陆续推出。这两部扩展资料片主要讲述了主角在洗脱冤情后重新获得联邦的信任和重用，将被指派到高度机密的秘密战机试飞小队进行晨星式战斗机(MorningStar)的试飞，而其间又发生联邦叛徒Jazz Colson逃跑的事件，于是主角的任务之一便是将其缉拿归案。当然，游戏中也增加了一些武器，如战术核导弹，这些新的战斗机及武器使得游戏中敌我力量对比明显偏向了我方。因此游戏中玩者将可以更轻松地品味战斗的乐趣。在《特别行动Ⅱ》的谢幕文字中，我们可以发现这样一句话，“《银河飞将Ⅲ》中再见！”

1993年，我们看到了讲述“银河飞将”世界中联邦海军军官学校的训练计划——《银河飞将军官学校》(Wing Commander Academy)。在这里，玩者将有机会执行预先设定的诸如突袭、护送、侦察等任务，也可以通过任务生成器自己设计任务，游戏中亦提供了比前两代游戏更多的战机与武器。这是“银河飞将”迷提高自己战斗技能的最佳时机。立足于《银河飞将Ⅱ》的游戏引擎，这部游戏在图像方面略有改进。

同年，被许多玩家戏称为“银河飞将外传”的《银河私掠者》(Privateer)及其扩展资料片《正义之火》(Righteous Fire)推出。游戏基于“银河飞将”系列提供的时空，描述了在泰兰联邦与基拉西帝国相互争斗的夹缝中生存的另一些人的生活，他们即是“私掠者”(犹如中国武侠故事里的独行侠)。在这部游戏中，3D贴图效果及光源投影效果均较前面的作品有显著的提高，但吸引玩家的最重要因素还是该游戏将经营与飞行结合在一起，辐射出多重的、自由的游戏进程。玩者必须在游戏中努力地赚钱以购买、升级各种必须的装备，赚钱的途径又在于可供玩者自由选择的众多任务之中，当然，挖掘游戏的主线任务也是这许多前期工作的目的所在。与其它“银河飞将”游戏肩负重大使命的英雄正传的形态相比，这部游戏确实有些野史的味道。

1994年，《银河飞将：星际舰队》(Wing Commander: Armada) 推出，这是“银河飞将”系列中首部可供多人联机的游戏，不过它在剧情上仍然属于脱离于主线之外的小品游戏。但在游戏形态上，这部游戏也开创

性地将星际策略与模拟飞行结合到了一起，玩者将指挥星际母舰探索未知的星区，在适合的星球上建立基地并开发各种舰船以稳固整个星际探索工作。当然，你的竞争对手也在同时进行着类似的活动，而首先损失母舰的一方将成为竞争的败者。这部游戏就模拟飞行部分来看，图象水准已经在 320×200 低分辨率模式下达到登峰造极的水平，然而在各型舰船的武力均衡方面则缺乏周密的设计，同时缺乏这一系列游戏所固有的精彩剧情铺垫，因而整个空战显得不那么吸引人。

1994 年应该算是“银河飞将”系列游戏乃至整个电脑游戏世界发展史的分水岭。这一年的圣诞节，期待久远的《银河飞将Ⅲ猛虎之心》(Wing Commander Ⅲ Heart of Tiger) 终于面市，它为整个世界带来了全新的娱乐形式，那就是真正的互动式娱乐。

这部空前的游戏巨作采用了 4CD 的超大容量，游戏中采用了全程语音，过场桥段采用 35 毫米电影胶片拍摄并在处理之后融入游戏中。演员中有许多以往在各种影片中担当主角的大牌名星，如《星球大战》(Star Wars) 中 SkyWalker Luke 的扮演者 Mark Hami ll，《回到未来》(Back to the Future) 中 Biff 的扮演者 Tom Wilson，《夺宝奇兵》(Indiana Jones) 中教授的扮演者 John Rhys - Davies 等等。除了以真实演员拍摄取代以往手绘动画之外，这部游戏在剧情演绎中还首次采用了多线程发展机制，玩者可以决定主角在剧情中的语言行为，藉此获得更为主观的故事线。

游戏一开始，Angle 上校统帅的 Concordia 舰即遭击落，她与舰员均为基拉西帝国所俘获。而作为主角的你一方面急欲探知 Angle 的下落，一方面又被 Tolwyn 上将指派到另一遥远星区的胜利号 (TCS Victory) 上担任战术飞行指挥官。就在国家使命与个人情感的双重压力下，你将身先士卒地率领全舰官兵与强大的基拉西舰队拚死对抗，同时还需要抒解舰上人员间的各种误解和猜疑。有经历过《银河飞将Ⅱ》的玩家一定会为这种戏剧性的角色变换而发出会心的微笑。任务的发展一波三折，其间有 Tolwyn 插手指挥致使联邦秘密武器 Behemoth 遭毁、Angle 及 Cobra 遇害、Hobbes 叛逃等事件，而泰兰联邦也在这关键性的事件之后处于岌岌可危的境地。最终，你只身驾驶联邦新开发的隐形战机，携特制的地震炸弹 (T - Bomb)，深入基拉西帝国的母星将其星球彻底摧毁。藉此促成了基拉西族的投降，历时半个多世纪的星际大战宣告结束。

由于采用真实演员出场，这就更直接、更有感染力地表现了游戏剧情所极力表述的情感世界。通过演员的全情投入，戏外的玩家可以很容易地找到自己所认同的角色并将自己的思想与其融为一体，所以这部游戏在人物心理上的刻画是相当成功的。以致于游戏中演绎到 Cobra 对基拉西的刻骨仇恨、Hobbes 的矛盾表白、Angel 的遇害与主角的悲情、Tolwyn 的踌躇满志到失败后的失魂落魄等桥段时，玩者都会发自内心地感慨不已。可以说，单单作为一部影片，《银河飞将Ⅲ》也是极为成功的。

在游戏过场的惊人提高之外，战斗部分也将模拟飞行游戏首次提升到 SVGA 高分辨率模式，从星空、母舰、战斗机乃至大型舰只上的小炮台都得到了极尽细微地处理。先进的 3D 贴图技术还解决了以往困扰游戏图像素质的马赛克效应，即使在极近的距离上，目标飞机也会显示出极为细致的图像。在这一代的游戏中还首次出现了星球表面作战任务，可惜其地面景观还十分简单，仅仅采用了几年前落后的几何向量框体加颜色渐层构图。

1995 年圣诞，利用三代的成熟技术迅速推出的《银河飞将Ⅳ自由的代价》(Wing Commander Ⅳ Price of Freedom) 再次以高容量的 6CD 版本推出。这一代游戏重点改善了影片播放质量，整个游戏剧情桥段完全采用实景拍摄而不是上一代中的蓝幕拍摄，因而影片表现力得到了更好的保障。画面颜色数由原来的 256 色提高到 65536 色，不过为保证影像播放速度，画面采用抽线显示模式。在影像播放模式中还解决了由 CD 数据流提供显示的影像画面暂停/恢复功能。上一代游戏中缺失的地面景观贴图在这一代中也获得完美的增强。

这一集游戏的故事进程及任务类型改进并不大，游戏注重的要点在于剧情深度上的挖掘。游戏试图揭示和映射现实社会的战争、失业、社会发展动力等等复杂的问题，同时强调了人在这些问题中所处的重要地位。可以说，这部游戏是克里斯·罗伯特在整个“银河飞将”系列中最投入的一部力作。当然，把一部游戏的重点放在影像演绎上是否得当，其功过定论于现在还为时过早。

传奇继续

在《银河飞将Ⅳ》推出后，此一系列游戏的创始人及制作人克里斯·罗伯特离开了 Origin Systems 公司。据称这是由于他对电影方面的兴趣已经无法在该公司获得更多的支持。随后克里斯开创了自己的公司并与微软公司达成了合作意向，开始开发另一个太空题材的游戏。

《银河私掠者Ⅱ黑暗之渊》(Privateer Ⅱ The Darking) 于 1997 年初推出，游戏背景完全脱离了“银河飞将”体系。一时间，“银河飞将”系列游戏的前途迷茫。然而不久之后，由 Origin Systems 公司新的开发组制作的《银河飞将：世纪的预言》(Wing Commander Prophecy) 发布了开发阶段的图片及资料。这部游戏将采用全新的 3D 图像引擎，游戏模式将回归这一系列游戏最初的风格，同时在正传游戏中将首次支持多人游戏模式。互动式电影不再是游戏的重头，但那些深受玩家喜爱的熟悉面孔仍会出现在这一集的“银河飞将”中……看来 Origin 对这块金字招牌仍然抱有相当大的信心。

1997 年 10 月，从 Origin 传来了消息，《世纪的预言》在首发版本中将取消联机模式。这一消息的发布给老玩家心头投下了一道阴影，这是否意味着游戏制作的挫折?游戏能否按时发售呢?这一次 Origin 信守诺言了。11 月，3Dfx 测试版本发放，玩家们可以驾驶新型的联邦战斗机在“中途岛”(Midway) 号巨大的舰体间穿行，也可以与《猛虎之心》中的老对头基拉西战斗机练练身手。

1997 年 12 月，《银河飞将：世纪的预言》上市。远古的基拉西圣者所预言的生灵毁灭之日来临，执行这毁灭使命的异星种族进入联邦宙域……

(1998.1)





FIFA·电脑玩家足球史

■文/天骄创作室·雷鸣

尽管清楚地知道，等待我的可能是又一次的失望，但我还是再一次坐到了电视机前收看世界杯亚洲区十强赛中国与卡塔尔的比赛。3比2的败局让我想到这么一句话：哀其不幸，怒其不争。虽说哀莫大于心死，但终究心意难平！看来在我而言，中国队圆梦世界杯的时刻将又只能在PC的荧屏上看到了。翻出蒙尘已久的《足球'96》，让我再做一次中国队的英雄吧！虽然这种喜悦只能算是聊胜于无。

对于EA Sports的FIFA Soccer系列游戏的喜爱由来已久。于是在现实之外，我拥有了另一个辉煌的足球生涯——从一名天才的球员直到成功的足球经理。可以说FIFA系列已成为我每次观球失意后的心理平衡器。忽然猛地心血来潮，扔下正在进行中的《足球'96》，启动WORD系统，一夜未眠后（其实也睡不着）便有了这篇FIFA系列回顾。本文包括了"FIFA'94"、"FIFA'96"、"FIFA'97"、"FIFA RTWC'98"、"FIFA SOCCER MANAGER"等五部游戏。其中对'96、'97、'98系列作了重点比较与剖析，而"FIFA'94"及"FIFA SOCCER MANAGER"一则年代久远、一则游戏类型不同，与其余三部作品可比性较少，故只作介绍。

一、千里之行，始于足下——FIFA94

EA Sports这部FIFA系列游戏的开山之作出手不凡，斜45度的画面视角、流畅逼真的动作和比赛进程，再配以相当真实的球场音效，使得这部游戏一经推出便大获成功。或许以今天的眼光来看，FIFA94当初令无数球迷玩家所迷恋的东西并不值得一哂，但在以磁盘为游戏载体的年代，FIFA94的表现无疑是出类拔萃的。不过FIFA94更为重要的意义则在于它的游戏框架，FIFA94囊括了94年国际足联的所有主要成员国及游戏中不同的比赛类别、详尽的球员名单和球员属性参数，再加上诸多可由玩家自行设定的比赛细节，这几乎使得各种性格、喜爱不同球队的玩家都能在游戏中找到自己的乐趣。EA Sports将丰富的想象力和严谨的制作完美地结合起来，制成了FIFA系列游戏的这一核心框架。在以后的FIFA系列乃至"FIFA SOCCER MANAGER"都延续了FIFA94的这一形式，只是在此基础上使用了新的图像引擎并进行了更深入的补充或增加了些许新的游戏内容。

有了FIFA94的成功，随着电脑硬件的发展和游戏制作技术的进步，一个属于EA的全新足球世界呼之欲出。

二、足球天才的世界——FIFA96、97&98

FIFA94一炮而红，EA自然不会错过如此良机，在随后的三年里(1995至1997)接连推出了三款系列作品。尽管在这一时期里，PC上也出现了不少制作精良的足球游戏，如"VR SOCCER'96"、《欧洲杯96》、"SEGA WORLDWIDE SOCCER 98"等等，但可以说，FIFA系列是至今为止我们在PC上能够玩到的最好的足球系列游戏。何以如此说，且容我慢慢道来……

图像表现

我所说的图像表现指的并不是一般而言的游戏画面。别出心裁地提起这一点，主要原因在于体育类游戏在画面上的要求不同于其它类型的游戏，这并不是简单地说说分辨率、颜色数或是什么3D POLYGONS就能涵盖得了的。图像表现应该是综合了游戏引擎、AI及设计者的设计意图等后，再体现在游戏画面上的东西。我以为，优秀的足球游戏在画面上的表现最主要的目的是营造出能让玩家全情投入的临场感：光有好的技术或许可以制作出上佳的画面效果，但如果无法表现一定的可玩性（速度感、拟真度等），那也只是中看不中用而已。试想如果你玩的是一个看着射门画面都无法让你激动的足球游戏，那这个游戏又怎么谈得上优秀呢？不知道大家有没有玩过超级任天堂上的"实况足球"系列，尽管游戏的画面仅用2D来表现，但却有着极佳的表现性，那多种多样的战术组合、盘带技术及进球方式都令人印象深刻，过目不忘。

那么FIFA系列在图像方面又有何表现呢？相较而言，FIFA96与FIFA98的制作效果极佳，而FIFA97只能说是差强人意。

PC上的FIFA94在画面上看起来与SEGA MD上的并无不同，但FIFA96的虚拟现实技术使得游戏在画面表现上有了质的飞跃。FIFA96中球员在场上的表演全部是在SGI图形工作站上模拟球星的真实动作制作而成，虚拟球场(VIRTUAL STADIUM)更可以让玩家从七种不同的视角去进行比赛。在电脑前，你感到的将不再是看台和屏幕，而是真正的参与和全新的感受。应该说，FIFA96是我们在1995年能够玩到的唯一一款在图像效果上拥有震撼力的足球游戏。不过限于当时的硬件条件，FIFA96在图象表现上有一个很大的缺陷——近镜头时出现的马赛克。这在一定程度上损害了游戏的观赏性，尤其是当你和笔者一样喜欢以肩扛摄像镜头或运动场摄像镜头进行游戏，球员那可怕的锯齿身体形象对于你所做出的漂亮技术动作来说实在是一种遗憾。不过明珠微疵，这点毛病无法掩盖FIFA96在图像方面所显示出的熠熠光彩。当然，这是针对当时的整体程度来说的。

较之FIFA96，FIFA97和FIFA98运用了更为高级的动态捕捉混合技术，球员的造型也由多边形贴图制成，完全避免了FIFA96中的马赛克现象。不过同是如此，在图像方面FIFA96的表现要比FIFA97成功得多。FIFA97虽然避免了近景时的马赛克，但不知你注意没有，每当游戏中出现球员的近镜头时，那一张张脸是那么的相似。另外在游戏中，球员的带球、传球动作也显得十分僵硬迟滞，最令人看不过去的就是球员传球、射门前那习惯性的一顿，这恐怕是现实比赛中永远无法看到的奇观了。为什么我会说FIFA96在图像上比FIFA97做得好呢？那是因为我情愿接受FIFA96中那并不美观但却更具刺激性的速度感，也无法忍受FIFA97那过了头的拟真感觉——让人在游戏中难以紧张起来。

FIFA98显然吸取了前作的教训，人物造型更为逼真，球员有了不同的脸型、发型，我们能够较轻易地分辨出不同的球员。虽然那形象还远谈不上真实，但对于游戏来讲这已经足够了。另外比赛中球员的

动作比起 FIFA97 要流畅许多，游戏还增加了不少的比赛时的小动画，这些都增加了游戏的趣味，也使的游戏的可玩性大大提高。如还有一块 3Dfx 加速卡，你从 FIFA98 中得到的将是前所未有的震撼感觉。

音效& 音乐

红花还得绿叶衬。没有球迷支持的球队一定不会是支好球队，同样，缺少了逼真球场音效配合的足球游戏也很难说是一款好作品。这里所说的音效包括球员在场上比赛时发出的声音、球场上球迷的呐喊助威声以及比赛时的同步解说。随着硬件的发展（包括游戏制作组和玩家两方面），从 FIFA96 至 FIFA98，每一部新的游戏较之前作在音效方面都有明显的进步。

在 FIFA96 中，游戏中的各种音效相对而言最为简单，球场中就那么几种营造气氛的声音，层次感很不明显，稍微留意一下就会觉得比真实的球场情况大为逊色（如果你去现场看过球的话）。“PLAY BY PLAY”的解说词也就那么几句，听多了连你都能过一把体育解说员的瘾。不过这种情况到 FIFA97 就已大为改观，球场的看台一下子热闹了起来，解说员也由一人增加到了三人，解说词相应地丰富多了，但球场内反倒发生了奇怪的变化。FIFA97 里，当足球落到草地上的时候，发出的竟然是砰砰的响声，听起来倒象在篮球场进行比赛。尽管有这样或那样的不足，但如果不是过分挑剔的话，FIFA96 和 FIFA97 的音效还算不错的。

我不知道用“完美”这个词来形容 FIFA98 的音效是否得当，我的意思是：对于一个足球游戏而言，在 FIFA98 中所听到的一切已经使我相当满足了。我可以清晰地听到球迷疯狂的叫喊声、嘘声、刺耳的喇叭声、咚咚的鼓声以及解说员流利而迅速的英语解说。不亲眼看见电脑的话，别人绝对会以为我是在收看一场激烈的足球比赛现场直播。

谈了这么多有关音效的东西，似乎遗忘了游戏的音乐，不过我以为，音乐对于足球游戏实在是不怎么重要，充其量也就是让游戏在菜单选择时不那么冷清——都是些节奏强劲的摇滚乐，所以也就不再多说了。

游戏框架

FIFA 系列的游戏框架在 FIFA94 中就已形成（见前述），这个框架就好比一块金字招牌，直到 FIFA98 为止，FIFA 系列的游戏无一不是构筑于这个框架之上。要说有什么区别的话，也就是游戏中有关球队、球员等资料由少到多、由简至繁而已，另外再加上一些新的小花样：FIFA96 开始增加联赛模式、FIFA97 中有室内比赛模式、FIFA98 则带来了世界杯之路。这个游戏框架中的数据实在是相当完整详尽，想知道那些大牌球星的最新动向吗？FIFA98 会给你一个圆满的答复。不过 FIFA 系列中关于中国队的部分却是唯一令我不满的地方。将中国队的各方面能力值设得这么低或许还情有可原（谁叫中国队不争气呢？），但中国队的球员名字却让人哭笑不得，唉……不谈也罢！

FIFA 系列在全世界受到如此热烈的欢迎（销售超 500 百万套），这个游戏框架是个重要成功因素。将世界上最有名的球队和最优秀的球员尽集于此，让玩家看着昔日心目中的偶像成为你麾下的勇士并在绿茵场上奔跑驰骋，那真是何等快哉！

游戏细节

“一叶落而知天下秋”，从一些细微的地方去观察一个游戏的制作往往会是件很有趣的事。



用“青出于蓝而胜于蓝”来形容 FIFA 系列游戏中的一些小地方是十分恰当的。从 FIFA97 中可以很明显地看到 FIFA96 的影子，只不过许多地方都做得更好。就拿游戏的菜单界面来说，两部游戏简直是一脉相承，但 FIFA97 就比 FIFA96 显得更为直观、整洁。再举个例子，FIFA96 中有七种摄像镜头，而 FIFA97 又增加了一种而变成了八种。同样 FIFA98 在这方面给人的感觉也是一样，你有没有注意到场边的广告牌的变化、时钟显示的不同？不过因为这部游戏是专为 1998 年法国世界杯而制作，游戏的有些地方作了比较明显的改变。游戏的菜单界面似乎变得浪漫起来（怎么看起来和 UBI 的《世界足球 98》有点像，讨好法国佬吗？），以往直观的选项换成了形象的图标，还不时可以看到那个颇为可爱的世界杯吉祥物。另外 FIFA98 中还有一点令我极为欣赏：它第一次在游戏中引入了 RADAR 这项功能（这在日本公司制作的足球游戏里早就有了），这使得玩家可以在游戏中进行有意识地战术组合，以往因为改变比赛视角而带来的视野狭窄的问题也不复存在。

看得出，EA Sports 在尽量保持 FIFA 系列游戏特色的同时，也正悄悄地在游戏中引入一些新的东西来促使 FIFA 系列更为完美。

操控性

如果将 FIFA 系列游戏的图象表现、音效音乐等方面比作是一个人的外表的话，那么游戏的操控性无疑就是一个人内在的素质了。关于足球游戏的操控性，如何解决好拟真度是最关键的问题。太简单、太假的设定不行，就象早期游戏机上的一些足球游戏，两三个按键就可以完成场上所有的动作，如此带来的结果必然是动作简单，比赛过程趋于公式化，不会让人有长时间进行下去的兴趣。反之，太复杂了（过分拟真）也不一定就好。游戏毕竟是游戏，如何让人乐在其中而又有相当的挑战性是最重要的，如果在游戏里作个技术动作非得几键齐发不可，我情愿去自己弄个足球踢踢算了。我就不喜欢日本人的足球游戏，尽管他们的画面设计都很不错，但玩个游戏非得用八键手柄不行，我可没有那么好的记性和耐性。

比较起来，FIFA97 是这三部游戏中操控性最差的。FIFA96 中的速度感、流畅性到了 FIFA97 中一下子慢了下来，FIFA97 给人的感觉就是拟真过头了。传球、射门就一定要顿一下吗？一个长传还必须蓄力，看上去真是真了，但可玩性却差了许多。幸好这一切到了 FIFA98 都给纠正过来。总的来看，FIFA 系列在这对矛盾上解决得还不错，一般而言，玩家有个四键手柄就能很好地进行游戏了。虽然 FIFA97 里用六键手柄可以作出一些复杂动作，不过即使去掉这些动作，对游戏本身也没什么很大的影响，这也正是 FIFA 系列在操控性上的成功之处（能适应不同程度和要求的玩者）。就手柄的按键设置来讲（以四键手柄为准），FIFA 系列并没有很大的变动，除去加速键以外，其余三键都是一键两用（兼顾防守和进攻）。从 FIFA96 到 FIFA98，唯一有些区别的就是防守时这三键功用的不同。很难说到底哪个游戏的设置更好，这要看个人的喜好。就我个人而言比较偏爱 FIFA98。

为了适应不同玩家的需要，FIFA 系列有着不同的难度设定和可由玩家自己选择的辅助选项。FIFA96 和 FIFA97 相对较为简单，但在 FIFA98 中有多种辅助选项可供选择，如果想挑战自我，不妨试一下关闭所有的自动选项以高难度来进行游戏，这实在是难啊！

进球！进球！

最好的总要留在最后！让我们一起为进球的这一刻而欢呼吧！（以下所写的以四键手柄为准。）

先从FIFA96开始，类似沉底传中、中路接应破门、二次进攻破门等早有介绍的我就不再赘言，在这里奉献给大家的内容希望能给你带来一丝惊喜。(你早就知道了?啊!高手,高手!)首先最好是从中路发动进攻,无论前后场,但越靠前成功的机会越大。带球疾进(不要按住加速键),遇到防守队员上前堵截时，迅速按一下长传键就可以挑球过人了(注意不要靠防守队员太近),如此这般过掉所有防守队员后冲入禁区,同样的,在守门员出击的一刹那轻按长传键,视位置的不同,你可能直接将球吊入门内或是过掉守门员将球带人空门。我的最高记录是用此法过掉对方五名队员后将球带人空门。另外不靠这个办法,按住加速键带球也是可以冲入禁区带球过掉守门员的,只是成功的机率很小。

由于我个人不怎么喜爱FIFA97,所以关于它的进球方式研究不多，在此也就不敢写出来贻笑大方了。

如果你崇尚进攻,那FIFA98是非玩不可了。在FIFA98中进球方式之多、可进行的战术组合之丰富绝对是FIFA系列之最。FIFA98中有一个新增的很有用的传球系统，这个系统使玩家能够同时对传球队员和接球队员进行控制。利用它,玩家可以在比赛中打出很漂亮的二过一配合、及时地将球转移或是传出致命的身后球等各种战术组合。

再写给大家几个射门技巧，FIFA98中，当球员在禁区里有球时，反向45度角射门较易得分；如果你是带球斜插入禁区的,若从左路插入(同时按方向键右、上)在射门时转而按住方向键左、上能够射出漂亮的弧线球中的；另外禁区内按二次D键(射门键)是吊门，单刀球时当守门员出击的一刹那施展这招极易成功;最后一点,在禁区内多利用急停，反向带球能够晃过守门员射空门得分。能够熟练地将这些技巧和新增的传球系统综合起来运用，一场比赛获得两位数的进球将不是难事(半场长度6分钟)。

三、老兵新传
—— IFA SOCCER MANAGER

足球并不止是球员的游戏，比赛的真正主宰应该是场外的那些足球经理们——EA SPORTS的《FIFA足球经理》(FIFA SOCCER MANAGER,以下简称FSM)便证明了这一点。

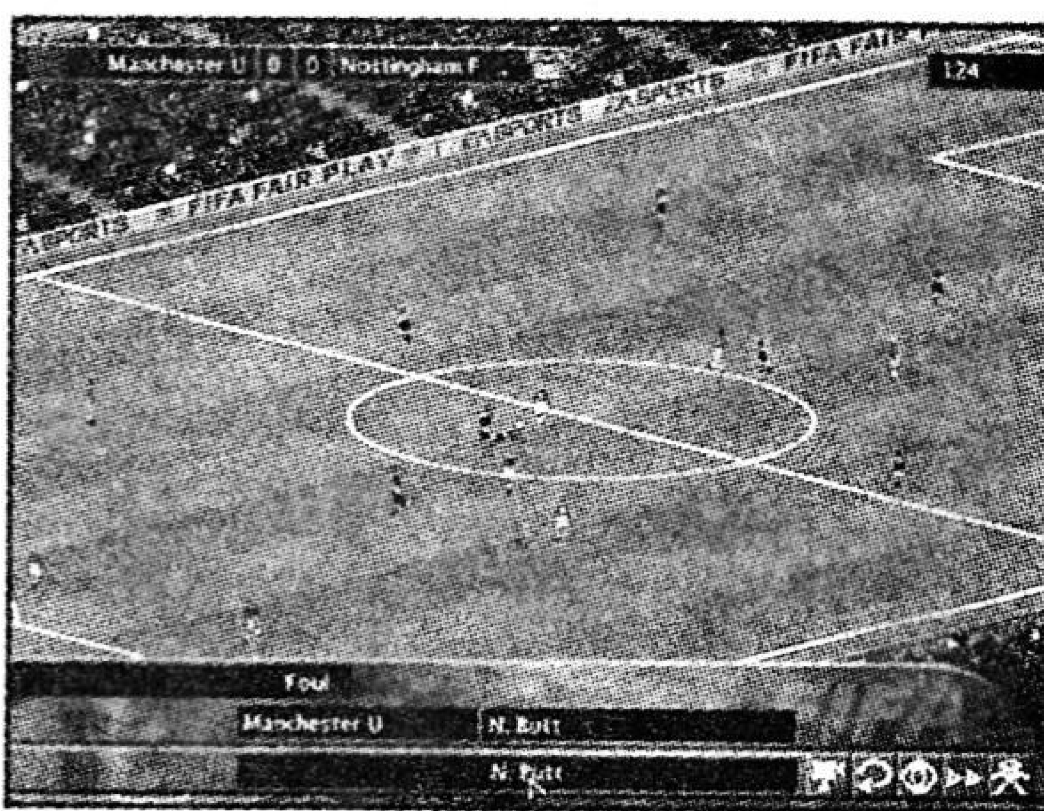
EA Sports的这部新游戏颇有点另类的味道，它完全不同于以往的FIFA SOCCER系列游戏。乍一看来，你会觉得这是一部类似《主题公园》的策略经营类游戏,然而一上手却又发现它们有着很大的差别。“主题”系列中直观的画面进行过程在FSM中被大量的数据和表格所替代。FSM有着FIFA系列一贯的庞大数据库,游戏中7500名球员有着29种技巧和属性值，更有超过300种体育设施可用来改变球场的面貌。尽管你要面对的大量游戏画面将是数字和表格,但并不会让人觉得枯燥。每一次胜利失败、晋级或贬黜都会随着FMV和CD立体声音效活生生地体现在荧屏上。“主题”系列和FSM表现结果的形式也换了个位置，由“主题”系列表格报告变成了FSM中激动人心的比赛画面。“主题”系列的游戏进行中时时洋溢着的欢乐和幽默，而在FSM中只有在比赛胜利的那一刻才会全部爆发出来——那是一种无比自豪和满足的感觉。

这并不是个很难上手的游戏，只要稍微懂点儿足球和有点经济头脑，做个成功的足球经理也并非如想象中那么困难，故此关于游戏的经验技巧也就不再多提了。应该说FSM是一部与以前的FIFA SOCCER系列截然不同的游戏。他给人的感觉也是慢热型的，但如果你是一位FIFA SOCCER迷的话,那就不应该错过它。

洋洋洒洒写了那么多，也该到结束的时候了。我所写的也仅是一些管窥之见,其实FIFA系列中有着更多的乐趣等待着大家去发掘。“For the good of the goal”,EA Sports的确做到了这一点。

笔者注： 文中涉及对足球游戏的观点纯属笔者一家之言,诸玩家如有不同看法,尽可探讨、商榷。

(1998.3)



(接148页) 箭筒、激光类和粒子类武器等。敌人的AI有的可以和即时策略游戏媲美,合围是他们的主要战术。好在这部游戏采用的是斜45度视角,观察方便并可随时存盘，你几乎可以走到任何一个地方攻击敌人。长可以使火箭筒,短可以用粒子枪,也可以躲在墙后以逸待劳。如果你选择了血腥画面,敌人就会死得非常惨烈:或是被炸得身首异处,或是被烧成灰烬,或是血流满面仍在垂死挣扎。

一向在音效方面有杰出表现的Interplay更是逼真地表现了各种武器的声响，使你如临其境，不仅不会因战斗的激烈而厌烦,反而会有一种杀敌的快感。最后两个任务完成后的爆炸场面更是美仑美奂，声效足可以和高级音响的试音盘相比。

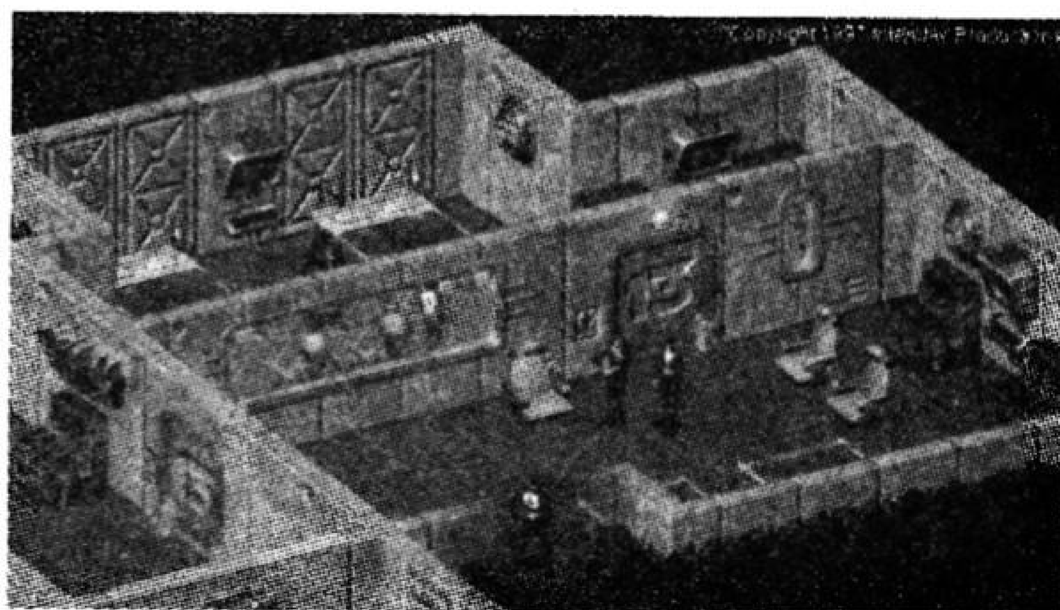
没有十全十美的事物,接近完美的《辐射》也不例外。如金钱栏最大数只能到999，若买卖一些贵重的物品(如上万元的东西)就十分麻烦。物品栏的卷动也很麻烦，有时要花很长时间(实实在在的时间，游戏时间在此时倒过得很慢)将战利品换成金钱,很是无聊。也许游戏中金钱并不十分重要吧,也确实没有必要攒那么多钱,因为重要的物品不是别人给的就是从战斗中得到的战利品。另外,主角有负重限制,这对于一向“贪得无厌”的RPG玩家来说,看见满地的战利品不能捡，满箱的财宝不能拿,这的确有些小小的遗憾。

有人说，我不喜欢RPG，但我喜欢“Fallout”,这是一句大大的实话。

编辑笔记：

如果有数年前在APPLE Ⅱ上玩过《荒野游侠》的玩者看到这里,相信会有一种恍然隔世、我心依然的感觉。相同的情节架构，丰富的属性设定，巧妙迷人的情节发展，加上永远有市场的策略回合制战斗以及精细贴切的画面风格，这样一个游戏想不成功也难呀!当然,由于游戏内容上繁复的变化,加上英文的困扰,一般玩者的入门阶段可能会有些蹉跎。另外,游戏的执行效率不高，每回合的等待真让人受不了。不过,悄悄告诉你,它迷倒了很多人哦。

(1998.3)



在末日审判后的废墟中，你该如何面对陌生的人世？

辐射
Fallout

出品公司：Interplay
发行版本：1CD /WIN95、DOS
类　　型：角色扮演［RPG］
配　　置：P60/16MB/32MB、2速光驱
面　　市：1997.10

■文/李立军

Interplay公司在去年年底推出了一款与众不同的游戏《辐射》(Fallout)，在欧美掀起了不小的热浪，此后屡获大奖。这部游戏出自许多年前鼎鼎有名的《荒野游侠》(Wasteland)作者之手，可称得上是新一代RPG的代表之作。

游戏的时间定在一场全球核战之后，大难余生的世界，充满了未知与恐怖，而这将充分挑战你的生存能力。你，一个岩洞(Vault)的居民，在与世隔绝的地下避难所中长大。条件的突变，打破了平静的生活，迫使你走入一个现代文明已毁灭80年，充满变形人、辐射、匪帮和暴力的世界中，去经历一场又一场磨难。

你的首要任务就是设法为损坏的净化水控制芯片找到替换件。没有这枚芯片，你在避难所中的同伴就会渴死或被迫离开安全的岩洞到外面的世界中去。原避难所中所存的水只够支持大约150天，你必须在此期间完成任务。时间的限制使得游戏更加惊险刺激。不过，即使你不能在这150天内找到芯片，那也不用着急上火，因为你还可以通过买水的方式增加时间。当然，这并不意味着你可以懈怠，因为总时间的限制仍然只有大约400天。

当你开始游戏时，可以从三个特定人物中选一个或对他们的特征值进行修改，也可自创一个。游戏的角色制造系统允许你创造一个独一无二、个性鲜明的人物。同时基于技能的角色制造系统还允许你精细调整角色的人物特征。特征值有七项列表，它们是：力量(ST)、感知力(PE)、耐力(EN)、魅力(CH)、智力(IN)、灵敏度(AG)、运气(LK)。由这些特征值按照一定的公式又可派生出数十种不同的技能来，如轻型武器(Small guns，枪械基本知识)、重型武器(Big guns)、能量武器(Energy weapons)、科学(Science)、维修(Repair)以及开锁(Lockpick，开门和箱子)等。这些特征和技能都会确确实实影响你的游戏进行。如灵敏度直接影响你的攻击点数和在一轮的战斗中的攻击机会；智力影响你的对话选项及每次升级后所获得的技能点数等。只要你不将特征值调到普通以下就可相安无事，若是人物智力点数太低，就会是一个典型的弱智，和人对话时就会含混不清、不知所云，从而无法和人沟通，这就会影响游戏的进一步展开甚至无法通关；若科学和维修技能太低，就可能在最后的关口卡死。这和那些技能即时见效或特征属性只为战斗服务的游戏比起来，这里的属性设定不仅更有深度，也来的有趣得多。

游戏还提供了附加特征(Trait)和擅长(Perk)选项。游戏开始，你可先选两项，不同的组合会有不同的技能值。当你获得足够的经验值后，你可以添加不同的擅长项目，以决定角色将成为何种人物，是忍者还是梁上君子（这只体现在你的技能点数不同，并没有道德倾向）或是能说会道的政客。在技能表中，可以标记三项（都是用鼠标点一下选项钮），这三项就会在升级后的点力分配上得到特殊照顾。在这十八项技能中，点力的分配应给予特别的关注。有些技能也可通过读书得到提高（很费时间和金钱），“读书能使人进步”，此话真是一点不假。

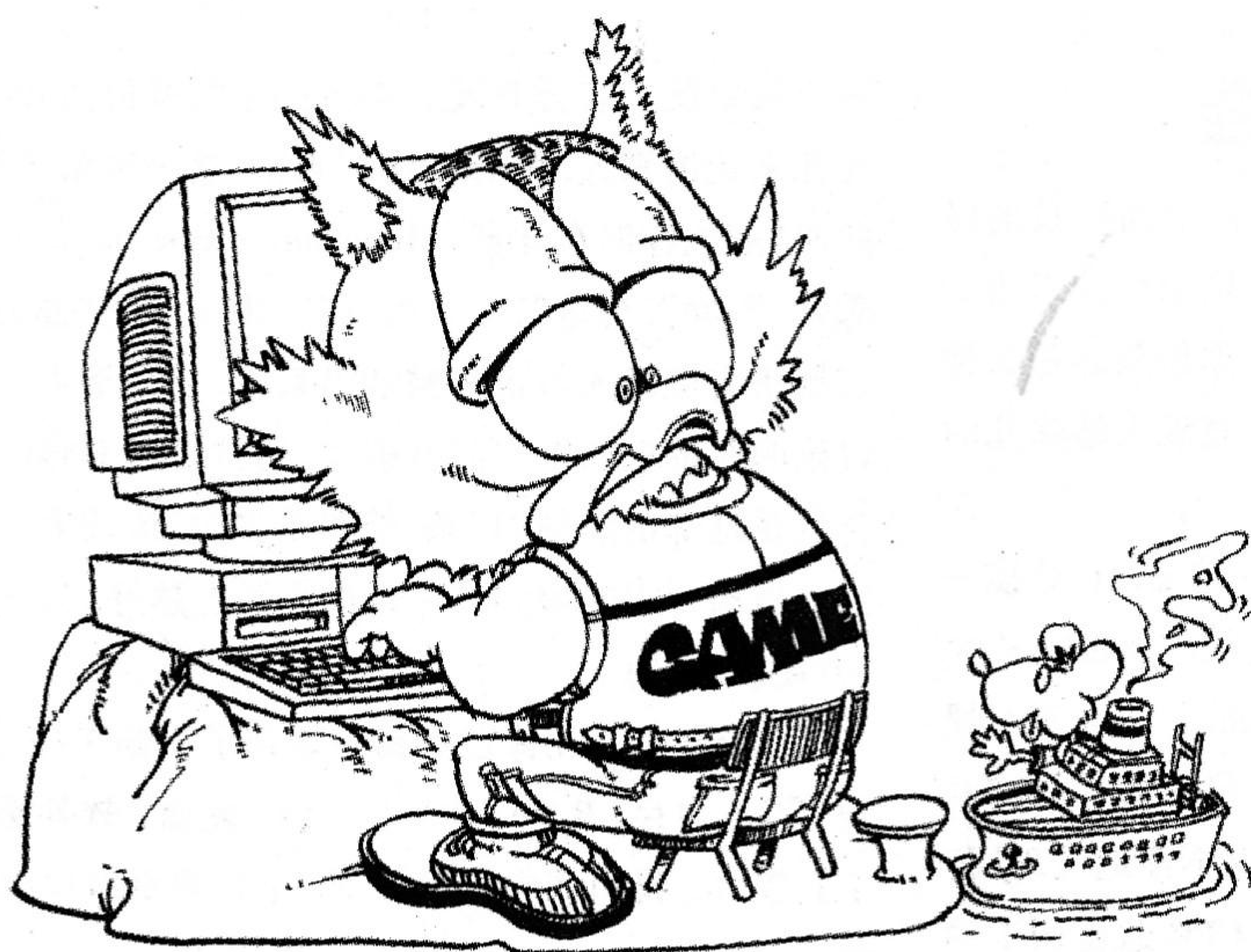
《辐射》中的任务及城市位置的信息都来自于同其他人的对话，对话处理的好坏直接影响你获得任务的多少、战斗的难易及进一步影响经验值的得失。游戏中的城市如偌大的棋盘上四散的几粒棋子，如果靠自己在地图上（没有步数限制，未探索过的地方是黑幕遮掩的）乱撞，不仅很难发现你要去的地方，把宝贵的时间空耗在路上，而且这种探索方式还很危险。若在角色尚不经打的时候就擅闯西部超级变形人的地盘，多半大侠需要重新来过了。更为严重的是，如果没有服用抗辐射药物就冒然去了Glow(一个放射性大坑)，必会因为感染了超剂量辐射而暴尸荒野，追悔莫及。

经验值一半来自于战斗，另一半来自于解决问题和一些非战斗事件。这可不是一个只靠蛮力就能通关的游戏。如果你胡乱杀人，伤及无辜，就可能与整个城市的居民为敌，从而再也得不到任何帮助。所幸的是，《辐射》并不需要像其它RPG那样几乎要同每个NPC对话后才能找到下一关。

游戏中的城市如同真正的城市一样，除Brotherhood需要见面礼才能进入外，其它都随时对你敞开。《辐射》故事的展开，也不像传统的RPG那样一条线走到底，而是真正的多结局RPG。游戏中没有关的概念，只有三大任务：找到芯片，消灭超级变形人的军事基地及制造他们的实验室。其间夹杂着很多小任务，但任务之间没有先后次序，小任务也可置之不理。处理问题的先后顺序不同，采用的手段不同，就会得到不同的效果和故事结局。在Junktown杀掉Hightower(匪首悬赏的目标)后再去报警，不仅可以拿到贼首所需的项链，得到匪帮的黑钱，还可以借警察之手除掉匪首，一举数得，得到的奖金和经验值远不是直接干掉匪首或直接报警所能比的。很多时候，只要你方法得当，就会有很多人帮你一起除掉恶人。靠智慧解决问题和适时出手才是此游戏的根本。完成三大任务的次序还会影响各个城市的命运。在炸掉军事基地之前除掉神秘的实验室，就会激怒超级变形人，很多弱小的城市就会在超级变形人的蹂躏下消亡。

《辐射》的战斗属于策略性敌我轮回式。你有充分的时间来考虑，选择不同的攻击方式、不同的武器和攻击技能。可用的武器包括来福枪、火焰喷射器、火（转147页）

一丘一壑风流现



游戏是通往电脑世界的捷径。游戏的世界很精彩，电脑的世界则不只是游戏。杂志不仅为读者指引着道路，也展示着电脑在家庭应用领域绚丽的风景。从基础知识到实用技巧，从硬件评测到软件解析，从因特网主页到多媒体读物，一丘一壑，风流尽现。

漫游电脑王国

■文/捷足

一、认识电脑王国

电脑是什么？在有些人的眼里它是一个高科技的怪物。什么"内存"、"硬盘"、"CPU"等等一大堆陌生的术语令人望而生畏、敬而远之。其实，电脑远非你想象的那么神秘，走进它的内部，你会看到一个奇妙的、充满人情味儿的王国。

同人间王国一样，电脑王国也有一位国王，它总揽一切大权，把整个王国置于其控制之下。这位国王的正式名字是"中央处理器"(Central Processing Unit)，但人们习惯上用它的英文缩写"CPU"来称他。他是一位非常"勤奋"的君主，只要你打开电脑电源，他就开始一刻不停地处理"公务"，倾听臣民的呼声，接受臣民的请求。CPU这位国王的任务主要是"为老百姓办实事"，"为臣民服务"，是不是有点儿"民主"的味道？

电脑王国的国民是用数字来表示的各种信息，我们管它们叫"软件"，大多数国民都住在"外省"——软磁盘或硬磁盘上。软磁盘(简称软盘)和硬磁盘(简称硬盘)是利用磁电原理记录信息的装置，可以为电脑王国的"信息居民"提供相对稳定的住所。这些居民有事需要请求国王处理时就得到"京城"去，因为只有在那儿，CPU国王才能听到国民的呼声，接受国民的请求。

电脑王国的京城叫"内存储器"，简称"内存"。它分为两个区，一个区居住的是"常住居民"，因为这些居民是辅佐国王治理国家的"办事大臣"，因此他们常住京城，只要电脑一开机，他们就开始协助CPU国王工作，这些信息居民是电脑出厂时固化在内存中的，一般人没有特殊仪器是不可能改变这一区的"居民状况"的，用电脑行话叫只能"读"，不能"写"，因此称为"只读存储器"(Read Only Memory)，英文简称是ROM。另外一个区住的是"流动人口"，也就是从"外省""来京办事"的那些国民。京城地界有限，如果谁想来就来非乱套不可，因此由国王根据事情的轻重缓急统一安排管理。事情办完的就得离开京城，腾出地儿来让给别人，相对"ROM"来说，这个区是可读可写，因此叫"随机存取存储器"(Random Access Memory)，英文简称是"RAM"，当电脑一关机，CPU国王停止"办公"休息时，京城所有流动人口也将被清出京城，全部消失。大家经常讨论的某部电脑"内存"有多大，通常是指RAM区的大小，也就是这部电脑的"京城"能容纳多少"流动人口"。当然，要想提高办事效率，RAM自然是越大越好，只有这样才能"方便群众"嘛。

怎么样，现在你已经初步认识了电脑王国，知道了所谓CPU、内存、RAM、ROM、软盘、硬盘、软件是怎么回事了。那么，我们就先休息一下，下回再继续电脑王国的漫游。

二、二进制与电脑王国的公民

还记得上次提到电脑王国的国民是用数字表示的信息吗？这些信息公民就是二进制数字，它们是电脑的"灵魂"。

谈到二进制，就得从数数说起。几乎稍微懂点事儿的小孩儿就已经学会掰着手指头数了：1、2、3、4、5、6、7、8、9、10……但你注意到了吗，如果从0算起的话，一直数到9，数字每加1，我们就用一个新的符号去表示，但比9再大1的数我们没有为它准备新的符号，而是用了"10"，由"1"和"0"组成，这个新数由已有的数字符号组成，而且增加了一个位——十位，原有的个位回到"0"，新的十位则成为"1"。再往下数我们就会注意到它遵从着一种"逢十进一"(或者称为"过九进一")的原则，这样我们仅仅用了0——9共十个符号就可以表示无限的数目。这种计数法称为"十进制"。其实用十进制计数并非是天经地义的，估计我们的祖先当年掰着指头数数时，当手指头不够用时，只好用其它物品如树枝一类代表两只手(进一位)，从而发明出来十进制。我们日常生活中也会用到其它进制。比如，在计

数时间时，60 秒为 1 分钟，60 分钟为 1 个小时，这是逢六十进一的六十进制。

人们最初发明电脑主要是为了用它帮助人们进行计算工作，这就涉及到了使用什么进制的问题。当然，如果方便的话，让电脑也使用十进制那是再好不过的了，这样对于我们人类来说一目了然，便于和电脑交流。但要想让电脑运用十进制，就必须在电脑内部找到能分别代表 0——9 的十种方式，这是非常困难的，因为电脑没有十个手指头，但电脑有电路、晶体管，而电流的有和无、晶体管的导通和截止、电平的高和低，都可以表示两种不同的状态，这很适合采用二进制。因此，发明电脑的科学家们最终选定二进制做为电脑内部采用的数制。

二进制遵从着逢二进一（或称“过一进一”）的原则，比如十进制的 0 和 1，二进制也用 0 和 1 表示，因为还没“过 1”；十进制的 2，二进制就要进位（已经“过 1”），表示为 10（读作壹零），依此类推，十进制的 3、4、5、6、7、8、9 分别用二进制表示为 11、100、101、110、111、1000、1001。二进制数全部是由 0 和 1 组成的。当然，在二进制和十进制的互相转换方面有专门的公式，就不是这里要讨论的问题了。

无数的二进制数字组成了一个全新的信息世界，这就是电脑王国的社会。我们人类社会最小的成员是个体的人，而电脑王国的社会里最小的成员应该是一个二进制位（0 或 1），简称为“位”，英文名称是 Bit，音译为“比特”。如同家庭是社会的细胞一样，电脑王国中是用几个比特合在一起来表示比较复杂的信息的，一般是用 8 比特组成一个新的单位叫“字节”（即 8 位二进制数），我们不妨把它看作电脑社会的“家庭”，英文名称是 Byte，音译为“拜特”。一般一个英文字母需要一个字节表示，而一个汉字则需要两个字节表示，相当于两个英文字母。

比特和拜特都是比较小的单位，为了表示比较大的信息量，人们通常用 K、M 等来表示它们。其中 K、M 分别是英文 KILO（千）、MEGA（百万）的缩写，不过由于 2 为 1024，为了电脑计算方便，在电脑领域说的 1K 指 1024，约等于一千；1M 指 1，048，576（1024×1024），约等于一百万。这些概念通常用来描述电脑王国“基础设施”的大小，如内存、硬磁盘、软磁盘等，表示它们能够容纳多少“信息居民”。比如一张普通的 3.5 英寸的软磁盘的容量是 1.44M Byte，大约可以容纳七十多万汉字。而《辞海》缩印本（1979 年版）的字数大约是 13，428，000，相当于 26，856，000Byte（注意，一个汉字要占两个 Byte），大约相当于 25M Byte，如果用 3.5 英寸的软磁盘来记录需要 18 张软磁盘。本文的内容存放在磁盘上则大约有 3K 字节。

特别要说明的是，在电视游戏领域，一般不是用字节（拜特）为基本计量单位，而是采用比特为基本单位。因此在电视游戏中，提到多少 K 和多少 M 是指多少 K 比特或多少 M 比特。这就容易造成部分人的误解，比如超级任天堂磁碟机的内存容量是 32M bit，实际相当于 4M Byte，普通 1.44M Byte 的 3.5 英寸软磁盘可绰绰有余地容下“8M”的电视游戏节目。

现在你可以想象一下，原来在我们生活的社会之外，还有一个由无数“比特”组成的世界，这同样是一个纷繁复杂的世界，而且正因为有了它们，我们的世界才更加绚烂多彩。

三、电脑王国的法律

俗话说“家有家规，国有国法”，凡事得有个法度才不至于乱了章法。电脑王国大小事务千头万绪，也必须“依法治国”才能把一切治理得有条不紊。

电脑王国的法律叫做“操作系统”。其实“操作系统”也是“信息居民”中的一族，也就是说他们也是一种软件。他们的作用就是协调电脑王国的各种关系，维护电脑王国正常秩序。因此电脑一开机，国王 CPU 首先就得请出操作系统。操作系统中的一小部分核心成员常驻“京城”的“ROM”区，大部分成员平时驻在“外省”——磁盘上，需要时则调入京城。只有执法者各就各位，国王 CPU 才开始“临朝听政”，处理“政务”。这一过程就是电脑的“启动”。

尽管 CPU 是电脑王国的国王，但他也得遵守“法律”。而电脑王国的法律是由我们人来制定的。说到底，CPU 国王也得听命于你——电脑的操作者，你是电脑王国真正的“上帝”，电脑得按你的指示行事，因为电脑就是我们人类创造出来并服务于人类的。

目前，在微电脑世界通行着几部不同的“法律”。最常见的是由美国微软公司制定的“磁盘操作系统”，英文简称“DOS”。去年微软公司又推出了“视窗 95”（WINDOWS 95）。做为电脑操作者，要想当好电脑王国的“上帝”，就必须“体察民情”，懂点儿操作系统的知识。“视窗 95”是继承 DOS 发展而来的。“视窗 95”的“执法队”工作效率更高，可以协助操作者更轻松、直观地管理电脑。但比起 DOS 来，它的“衙门”过于臃肿，而且“待遇”要求颇高，如果电脑王国没有一个“宏伟壮丽”的“京城”（大容

量内存）并提供足够的住房（大容量的硬磁盘空间）和足以驾驭它的“高智商”国王（高档 CPU），它是无法有效运作起来的。因此如果你的电脑王国“基础设施”建设水平还不太高的话，恐怕还是得请 DOS 出马。而且“视窗 95”很多地方与 DOS 是通用的（用电脑术语讲这叫“兼容”）。它的基本操作容易掌握，可要想深入运用，还是应该有些 DOS 知识基础的。所以，学些 DOS 知识对你来讲是应该的。有人说“DOS 早已过时，学它是白耽误时间”，但用电脑如果你一点 DOS 知识也不懂的话也许只能当一名“弱智”的“傻瓜上帝”。

四、电脑王国的基础设施

在前面我们已经多次提到电脑王国的基础设施，这次我们要仔细“参观”一下了。

以我们最常见的微电脑为例，最惹眼的大概就是那个外形像电视的显示器了。显示器是电脑的“对外宣传部门”，做为电脑的主人，你需要随时了解电脑王国的动态，那么这些信息主要就是通过显示器传达出来的。

显示器在人与电脑的交流中起着主要的作用，但是它只能把电脑的信息传达给人，人如果要对电脑下达命令就得靠其它设施了，最常用的是键盘。电脑键盘的主体类似英文打字机，上面有 26 个字母键和常用符号键。因为电脑是美国人发明的，所以通常只能接受英文命令。汉字也必须转换为英文或数字代码才能被电脑识别。而完成这些任务，电脑键盘是足以胜任的。

键盘和显示器，一个负责把信息输入电脑，一个负责电脑内部信息的输出，它们是电脑的“输入/输出设备”。电脑的核心设施全装在电脑机箱里。机箱有的瘦高，称为“立式机箱”，有的矮胖，称为“卧式机箱”，上面一般装有电源开关和一些指示灯，至少还应该有一部“软盘驱动器”。在电脑王国，“驱动器”是一种非常重要的基础设施。它的作用很象录音机的磁带卡座。磁带卡座带动磁带走动，用磁头就可以“读出”磁带上的信号并转换为声音输出，也可以把声音信号录制在磁带上。驱动器则是带动磁盘或光盘高速转动，利用磁头或光头读出磁盘、光盘上的信息（这些信息就是电脑王国的“二进制居民”）。这样他们才能进入“京城”——内存，接受国王 CPU 的处理。

磁盘或光盘与相应的驱动器合在一起为电脑王国的居民提供了稳定的住所，即使电脑关机，他们也不会象内存中的信息一样消失。现在家用电脑的内存一般在 8M－16M(Byte，下同)，而硬磁盘的容量一般为 50M 到 2000M（2GB）之间。由此可见它们比起内存来具有容纳信息量大、信息可以长久保持的优点。相对内存而言被称为“外存”（外存储器），相当于电脑王国的“外省”。

适应不同需要，外存储器有不同的类型。在家用电脑上主要有以下几种：

1. 软盘存储器：软盘是涂有磁性材料的聚脂膜软片，盘片密封在保护套中。有 5.25 英寸和 3.5 英寸两种规格，俗称 5 寸盘和 3 寸盘，目前使用的多属双面高密度，容量分别为 1.2M 和 1.44M。

软盘尽管容量小，但由于可以随时从一台电脑的驱动器中取出来拿到另一台电脑上使用，便于两台电脑交换信息，所以它很有用。打个比方说：驱动器是港口，软盘就是随时可以载着它的乘员出洋的轮船。

2. 硬盘存储器：与软盘存储器不同，硬盘存储器的盘片和驱动器是不可分的，且一般封装在机箱内，从外边看不到。硬盘具有容量大、信息进出速度快等特点，电脑王国的大部分居民都住在硬盘上，是电脑最重要的外存储器。

3. 光盘存储器：光盘存储器利用激光读取光盘上的信息，种类很多。家用电脑上常用的是“只读光盘存储器”（CD－ROM），它的盘片上的信息是出厂时用特殊设备写上的，对于普通用户来说，信息只能读出不能写入，类似我们前面提过的内存中的 ROM 区。

光盘的优点是存储量大（约可达 500－3000MB），信息保持时间长，速度比软盘也快得多，特别是近年来随着多媒体技术的发展，许多电脑软件都使用光盘做为载体，光盘驱动器已成为电脑王国最基本的设施了。

以上我们参观了电脑王国的主要基础设施，另外根据实际需要，还可以随时增加一些设施，如电脑上有专门用来对外通迅的通讯口（串行通讯口和并行通讯口），通过它们可以连接打印机、鼠标、扫描仪、调制解调器等设备。这些，你只要实际操作一使用，很快就会熟悉它们。

五、电脑王国的行政制度

我们已经知道电脑王国的社会是由很多位（bit）的二进制数字组成的，但它们并不是杂乱无章的，如果说由 8 位二进制数组成的字节（byte）是电脑王国的“家庭”的话，那么文件就是电脑王国的“家族”，我们人类社会中的家族是由若干有亲缘关系的家庭组成的，电脑中的文件则是由若干字节彼此关联的二进制数组成。注意电脑中的文件与

我们日常说的“红头文件”不是一个概念，它既可以是你保存在电脑磁盘上的一封信或一篇文章，也可以是由专业人员向电脑下达的一组命令(程序)，这些在电脑内部都是以二进制数字表示的。电脑操作系统通常也是以文件的形式对电脑内的信息进行管理的。

假设电脑磁盘上存着一篇你昨天写了一半的文章，现在你想把它调出来写完，可是磁盘上文件可能很多，根据什么判断哪个文件是你昨天写的那篇文章呢？可见为了区分它们，就必须给文件起名。在 DOS 操作系统中，对给文件命名做了专门的规定，我们必须遵守，否则就是非法文件名，DOS 将不予承认。

DOS 规定，一个合法的文件名由主文件名和扩展名两部分组成，中间用“. ”隔开。其中扩展名不是必要的，但主文件名必须有。可以做文件名的字符包括:

英文字母 A ~ Z(大小写等价)

数字 0 ~ 9

其它专用字符: #、& 、! 、(、)、{、}、^、- 、_、% 、~

不可以使用的字符有: | 、; 、 <、> 、\、/ 、. 、空格、?、* 、+ 、= 、[、]、, 等

另外还规定主文件名的长度不超过 8 个字符，扩展名不超过 3 个字符。下面都是合法的 DOS 文件名: 123、vbm1. txt 、#w4. ex_、myfile12 、st12345! . c

下面的都是非法文件名:

myb?3(包含非法字符?)、sy1. text(扩展名超过 3 个字符)、byfdettt3(主文件名超过 8 个字符)、stop c. wps(文件名中包含空格)、student. w*w(包含非法字符*)

另外，下列字符组合在 DOS 中有特殊含义，不能用来单独做文件名:

CON、AUX 、COM1 、COM2 、LPT1 、LPT2 、LPT3 、PRN 、NUL

可以用汉字为文件命名，但因为一个汉字占 2 个字节相当于两个字符，所以主文件名最多只能用四个汉字。

文件名中的扩展名虽然不是必需的，但它有区分文件类型的作用，而且 DOS 对一些常用的文件类型规定了具体的扩展名，常见的有:

COM 可执行的二进制代码文件

EXE DOS 可执行文件

BAT 可执行的 DOS 批处理文件

SYS 系统文件

BAK 备份文件

TXT 文本文件

除了以上规则外，我们在给文件命名时，还要注意文件名尽量要能表明文件的内容，便于记忆和查找，比如对于自己的作品可以分别用汉语拼音命名为 zuopin1、zuopin2……等。用汉字做文件名虽然直观，但是由于汉字文件名在使用中很容易变成乱字符，给以后我们要讲到的常用文件操作带来意想不到的麻烦，因此不提倡使用。

文件平时保存在电脑的外存储器上，在需要的时候调入内存。一台电脑一般拥有不止一个外存储器，比如一台标准配置的电脑通常有 2 个高密软盘驱动器 (简称软驱)、一个硬盘，不同的外存储器上完全有可能存有同名的文件，这就给查找和使用文件带来了问题，就好比国王要召见张三，可是有四个省都有人叫张三，那么国王就应该说明要召见哪个省的张三。电脑外存储器就是电脑王国的“外省”，为了区分它们，也必须给外存储器起名。在 DOS 中规定用英文字母 (后面加冒号) 为外存命名，其中 A: 和 B: 专门表示软盘存储器，而 C: ~ Z: 分别表示硬盘存储器和其它存储器。一个英文字母加上冒号就是存储器的“盘符”。

引入盘符的概念，给 DOS 管理文件带来了方便，但还不够。这就象一个幅员辽阔的国家如果只有省一级的行政单位将给治理国家和人民的生活带来很多不便。把一个省分为若干县 (市)，县下分乡 (区)，再分村 (街道) 直到门牌号码，管理起来就方便多了。电脑外存储器尤其是硬盘容量很大，一个硬盘往往能容纳上千个文件，要想很好地管理它们，给电脑王国的“行省”再分“县”、“乡”的磁盘多级目录结构就应运而生。我们来看下面的图:

我想不用多解释你也能明白“目录”的含义了。电脑磁盘的目录结构就象一棵倒放的树，各级目录是树枝，文件则是树叶。位于这棵树根部的目录称为根目录，每个磁盘都至少有一个根目录，下面可以再划分子目录，每一层子目录下面也都可以再分子目录。包括根目录在内的每一层目录都可以存放文件。磁盘多级目录结构给电脑文件的存放查找带来了很大方便，而且不同目录中的文件可以同名，因为它们存放在不同的目录中，不会引起混乱。

[1996. 08 ~ 1996. 12]



昂首阔步——迈入信息时代!

■文/刘波

在硅谷,流传着这样一句话:每隔10至15年,计算机界必将发生一次大变革,每一次大变革都将在硅谷以至世界造就一批新的亿万富翁。象微软公司的领袖比尔·盖茨就是上一次变革的幸运儿。现在,计算机界的又一场大变革正悄然逼近。这就是JAVA编程语言及NC与PC之争。所谓NC,就是指网络电脑(Network Computer)。它设备简单,本身没有存储装置,但可通过网络执行各种通用的应用软件,并从国际网络上浏览存取信息,同时还可应用于文书处理、电子通讯及存储任何多媒体信息等领域,售价仅500美元左右。由蓝色巨人IBM公司集结APPLE、SUN等众多大牌公司欲藉此与Wintel联盟(即微软+Intel)决一雌雄。以往,微软公司总是在技术等方面领先业界一步,洞悉市场走向,处处争先,一派大刀阔斧的改革者形象。可笑的是如今,时过境迁,比尔·盖茨在不少人眼中已成为了“旧制度”的卫道士。而这一切,都是因为Internet(国际互联网)的兴起。

那么,什么是Internet?它又能给我们带来什么呢?

Internet起源于美国,1969年时只有四台主机联机,到1985年正式命名时有200多万台计算机互联,去年已达600万台,目前已有173个国家及地区入网,已有4.5万个网络联入Internet,现有用户6000余万。它是全球最大的开放的由成千上万的网络互联而成的计算机网络。它不只是把很多计算机连起来,更重要的是还有极度丰富的信息资源。它就象一个无穷无尽的信息大宝库,储存着无法计数的知识,仅学术论文在Internet上就有近500万篇。正是“穷一生之力,亦不能尽览”。Internet作为全球最大的信息超级市场,是未来全球信息设施(GII)的原型。它的出现促使人类社会从农业社会→工业社会→信息社会的转变,将彻底改变人们生活、学习、工作方式,使任何人在任何时间和地点可以任何信息媒体形式传递和共享信息,极大地缩短了时空距离。

首先在Internet上,你可以多模式地获取你想要的信息。所谓多模式,就是指利用文本、图形、图像、声音、电子表格等多种形式传递信息。一般来说,只要你能想得到的,都能在网上找到相应的信息。不久前,清华大学化工系一学生铊中毒,就是通过Internet寻求到医救方案而得以挽回生命。

其次,通过网络你可以结交许许多多的朋友,大大拉近了人与人之间的距离。也许你的这些网上朋友正身在美国,或远在南非。象我就是通过网络结交了汕头、厦门、台湾、澳洲等地的朋友。在Internet上,你尽可把自己打扮得大大方方、漂漂亮亮,将你自己的心里话透露给网络另一端的朋友,毕竟这是一个键盘控制的世界,你想成为什么样的人,只要敲击几下键盘,对方就会将什么当作了你。记得有这么一幅漫画,一只狗对键盘前的另一只狗说:“在Internet上,没有人知道你是一只狗。”著名的网络游戏MUD(网络泥巴),简单的解释就是网络上的RPG游戏,只不过在游戏中你所遇到的全都是坐在网络另一端的活生生的人。在MUD的世界里,你可象编造剧本一样,将自己假想为某个角色,在游戏中扮演下去,在美国有不少年轻人沉迷于其中,而不愿回到现实社会中。

利用Internet还可以随时获取世界各地的最新信息。现在西方国家已有很多家大新闻机构上网,每天24小时服务,免费提供各种新闻报道,比在家看电视、报纸要快得多。喜欢游戏的朋友也可利用网络了解自己衷爱的游戏的最新动态,运气好的还能参加新游戏的测试工作,先睹为快,或者查询已有游戏的攻略、秘技等,这一切都可以在网络上轻易做到。够吸引人吧!

除了上述这些,Internet还有交互式远程教学与虚拟课堂、电子贸易、虚拟图书馆、虚拟医院、电子广告等众多神奇的功能。由此可见,它在我们的生活中将扮演着越来越重要的角色。

当然,网上也有一些不安全的问题,有不健康的内容,但总的说来Internet的利大于弊。Internet的安全是一个不容忽视的问题,要下大功夫加强管理,采取有效的防范措施来解决,但绝不应因噎废食。正如公园中也会发生一些

犯罪现象，我们总不能因此而将公园关闭一样。

这次变革刚刚开始，但已造就了众多的风云人物。Netscape公司从无名小卒一跃成为计算机界的天王巨星，随着它的股票上市，其创始人也一夜成为亿万富翁，被美报界评为“第二个比尔·盖茨”。除此，Yahoo公司，Sun Soft公司等凭其各自实力，都闯出了自己的一片天地。

而我国从94年5月中科院高能所第一家进入Internet后，清华大学、化工大学、北京大学、电子部信息中心等相继进入Internet网。目前就北京而言上网的人数据估计大概有5万到10万之多，显然与1000万人口相比还太少，但我们也能看到这个数字将绝不是一点点增长，它必将随着人们生活水平的提高，文化修养的增强，而迅猛增长。到那时，网络入万家将不再是梦想，而我们也就真正地昂首阔步，迈入信息时代！ [1996.08]

海洋大百科（Oceans）

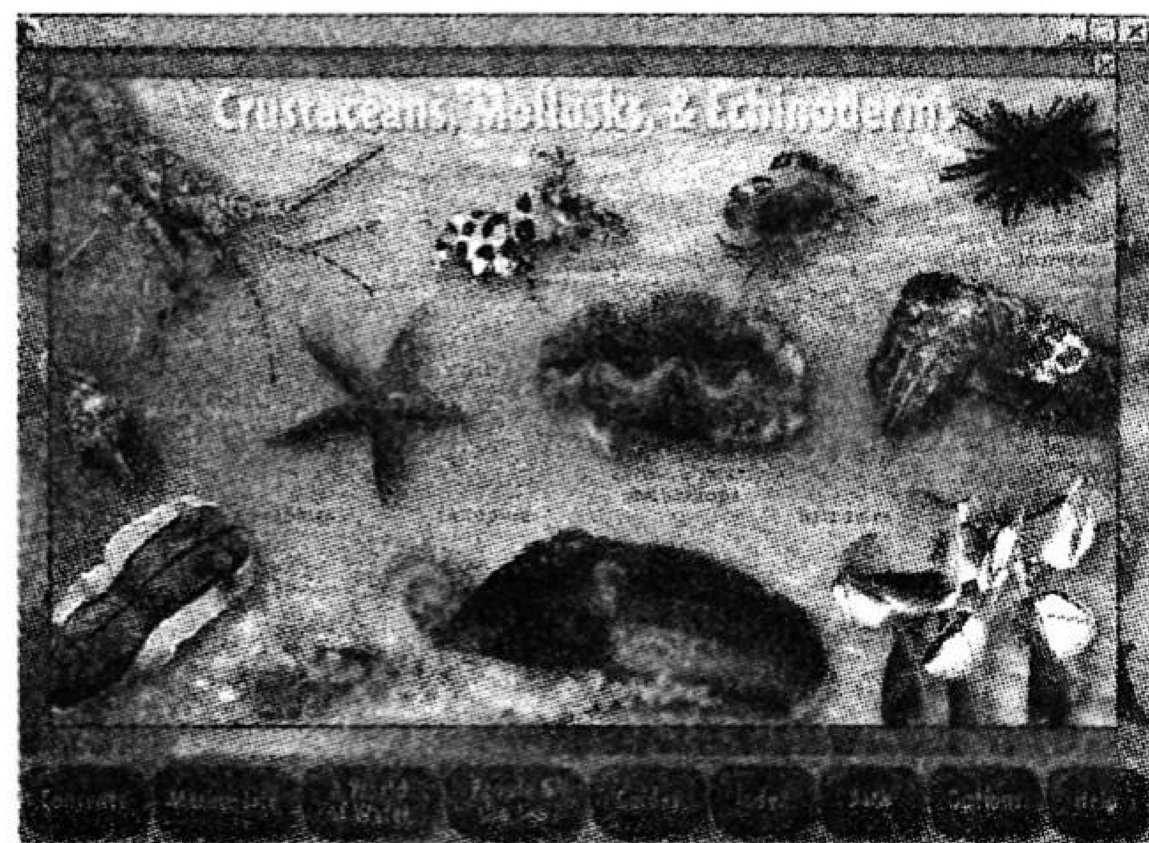
■文/刘波

80486以上，至少4MB RAM，Windows3.x或Windows95下运行

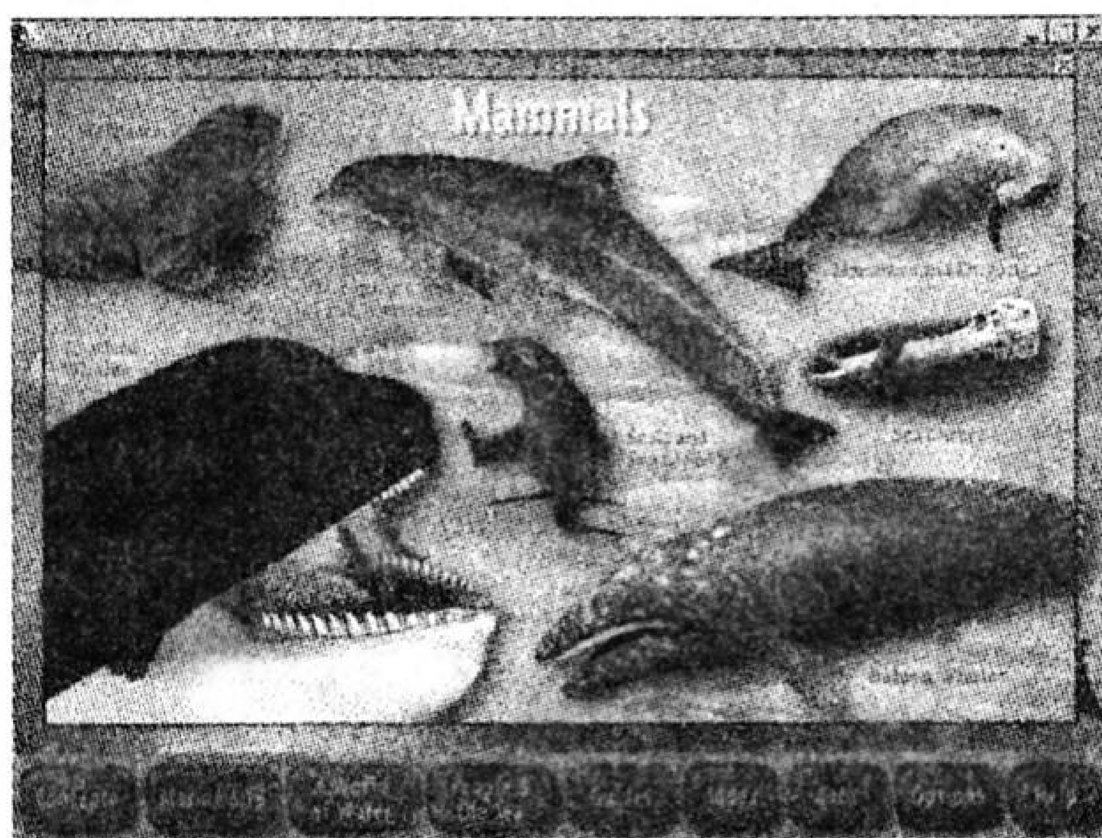
还记得十几年前风靡一时的美国连续剧《大西洋底来的人》吗？机智勇敢的麦克·哈里斯，聪明美丽的伊丽莎白·玛莉博士，一天到晚笑嘻嘻的大胡子坏蛋舒拔及其笨蛋助手白德，还有那先进的海鲸号潜艇，迷人的海洋中无穷无尽的神奇故事……

作为一位生活在都市中的人，一天到晚眼前晃来晃去的除了车水马龙就是由钢筋水泥建成的高楼大厦，呼吸着都市中污浊的空气，去海边游玩，领略海洋的风采，呼吸海边那清新的海风对大多数人来说还是可望而不可及的。

今天，向您介绍美国微软公司出品的一款Home系列的精品——《海洋大百科》，它将把您带入那迷人的海洋，展现海洋中丰富的资源，讲解众多有关海洋的知识，通过这张光盘，对海洋进行一次彻底的了解，完成一次神奇的旅行。



旅行的第一站让我们先了解一下海洋的主人——世世代代栖息其中的各种动物。在这里，有近百种各类海洋生物全方位的介绍，包括鱼类，海洋哺乳类，爬虫类，软体动物等，且每种生物各有一段简而精的视频录像，未曾去过青岛水族馆的朋友们终于可以大呼过瘾了。充满了神奇色彩的美人鱼（儒艮），难得一见的鲨鱼产仔，迷幻的鲸鱼之歌，再加上深海生物的奇观，将把我们带入一个前所未见的神奇世界。



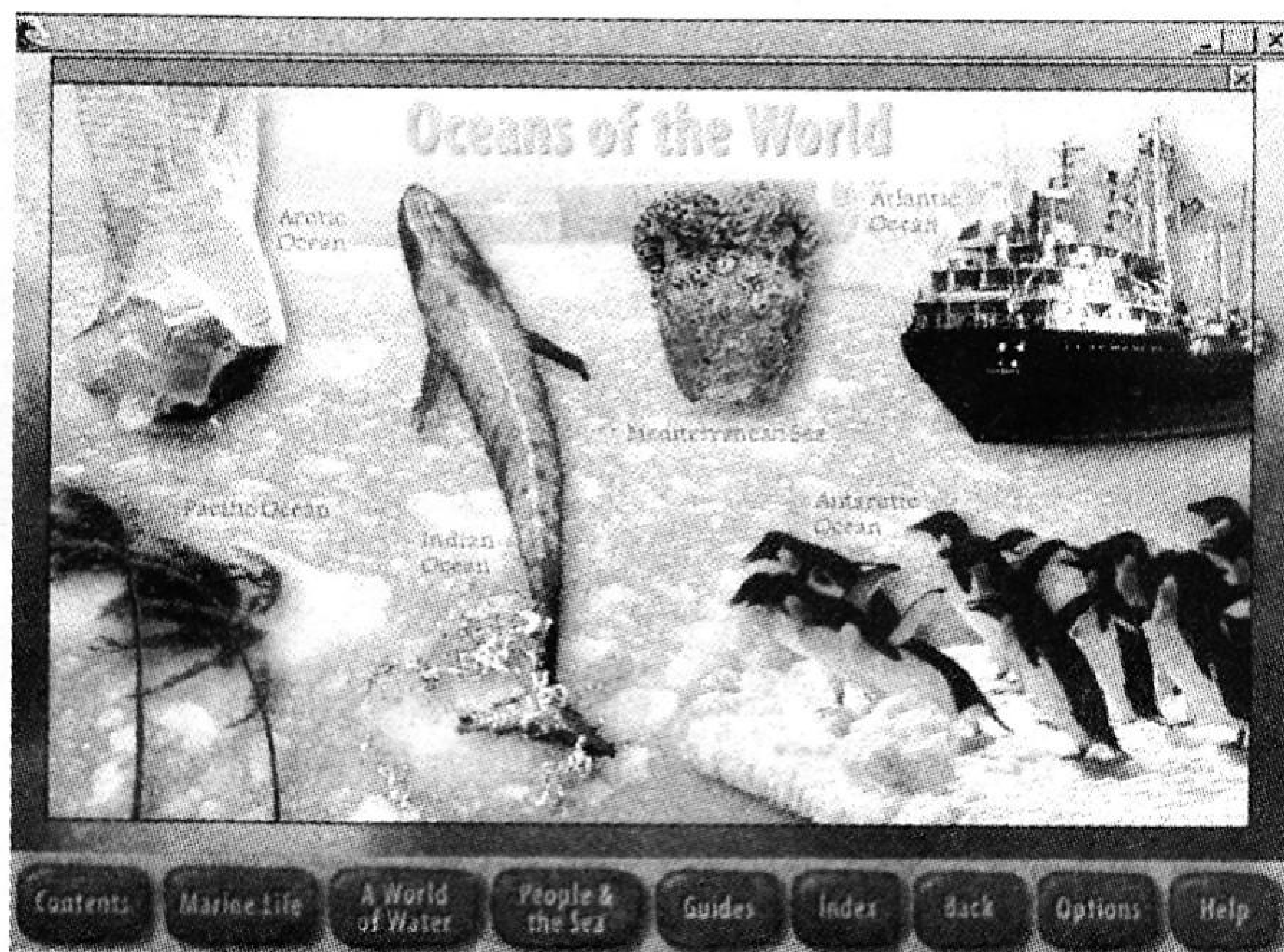
走出梦幻水族馆，旅行的第二站便是水的世界（A World of Water）。海洋环境，海洋分布，水下奇观三个讲座将从不同方面使您对我们所生活的这个星球上的海洋产生全新的深刻认识，小到旋涡，潮汐的产生，大到地球的水循环过程及海洋食物链。怎么样，想不想成为一名海洋学方面的专家？

“人与大海”（People & the Sea）则是旅行的第三站。通过前两站的参观，想必您以对海洋本身有了较深的认识，那么人类和海洋之间又是怎样一种关系呢？在这里，您将通过大量的图片，影片资料了解人类从古至今在海洋方面的科学研究，探索，及人类一切与海洋有关的活动。古希腊神话中有关海洋的种种可怕传说，柏拉图著作



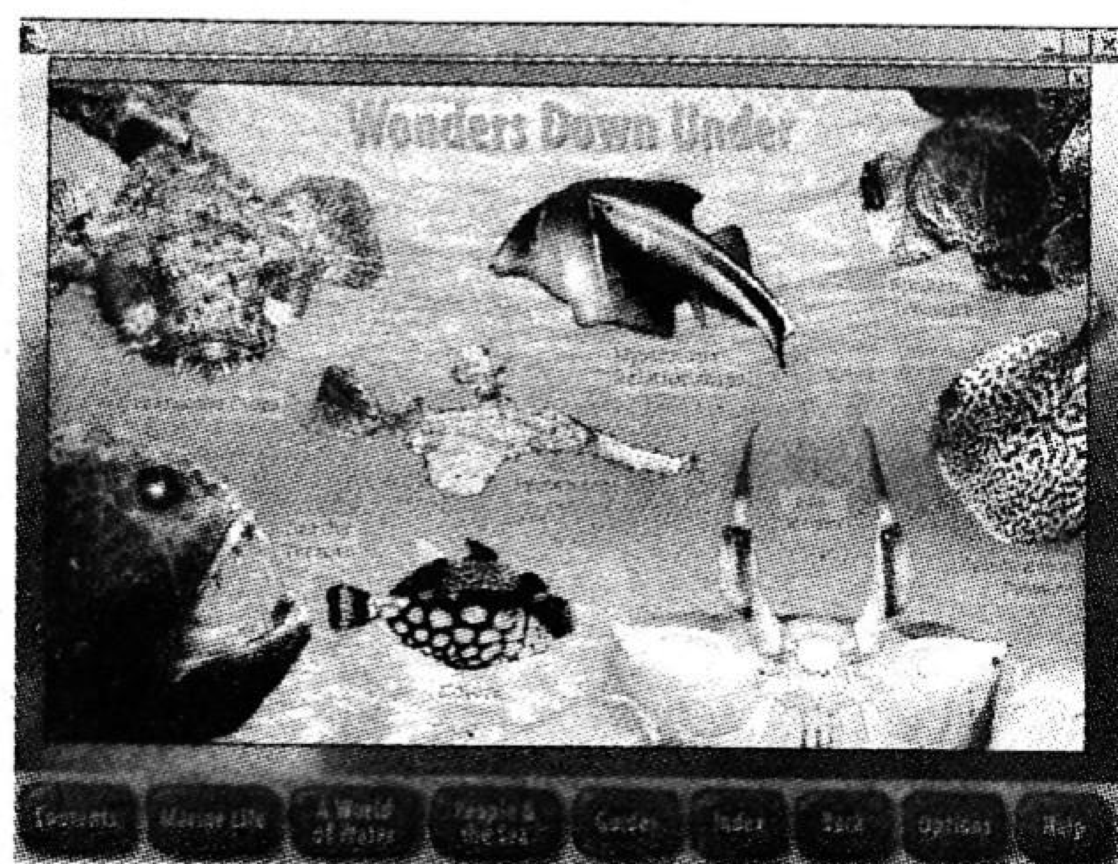
中所提到的神秘的亚特兰蒂斯大陆，近代的冰海沉船，百幕大三角区，再加上人类对海洋资源的挖掘与利用，如船只的演变，海战，海盗等人与大海的产物。喜欢赛艇，战舰的朋友们更可在这里找到自己的所爱，从原始人的独木舟一直到现代的航空母舰，应有尽有。这一切，构成了人与大海这一永恒的主题。

经过三站的集体旅行，是不是想单独行动了？先别急，前面有6位职业导游正等着您呢。他们之中，既有独身航海者Kim小姐，十八世纪的海员Eli，也有潜水教练Frank，国际海洋营救组织的Curtis，再加上海洋学者Rebecca，阵容够强大吧！他们每个人都有一段属于自己的故事，走近他们，认识他们，认真地听一听，将会学到很多东西。留心的读者一定注意到了还差一个导游。“他”可不一般，这就是外星访问者Zarka。通过阅读Zarka向母星发回的报告，你将从一个外星人的角度重新认识海洋与人类。



旅行快结束了，小憩片刻，让自动浏览器（Random Jumps）带你回顾一下旅程，说不定又会有什么新的发现呢！

这款《海洋》的界面风格与《危险动物》相类似，简明形象的图形化像标，多种多样的搜索引擎，丰富的语音，100多段视频录像，保持了微软Home系列的一贯风格——生动形象，易学易用。在使用过程中，不时穿插一些小测验



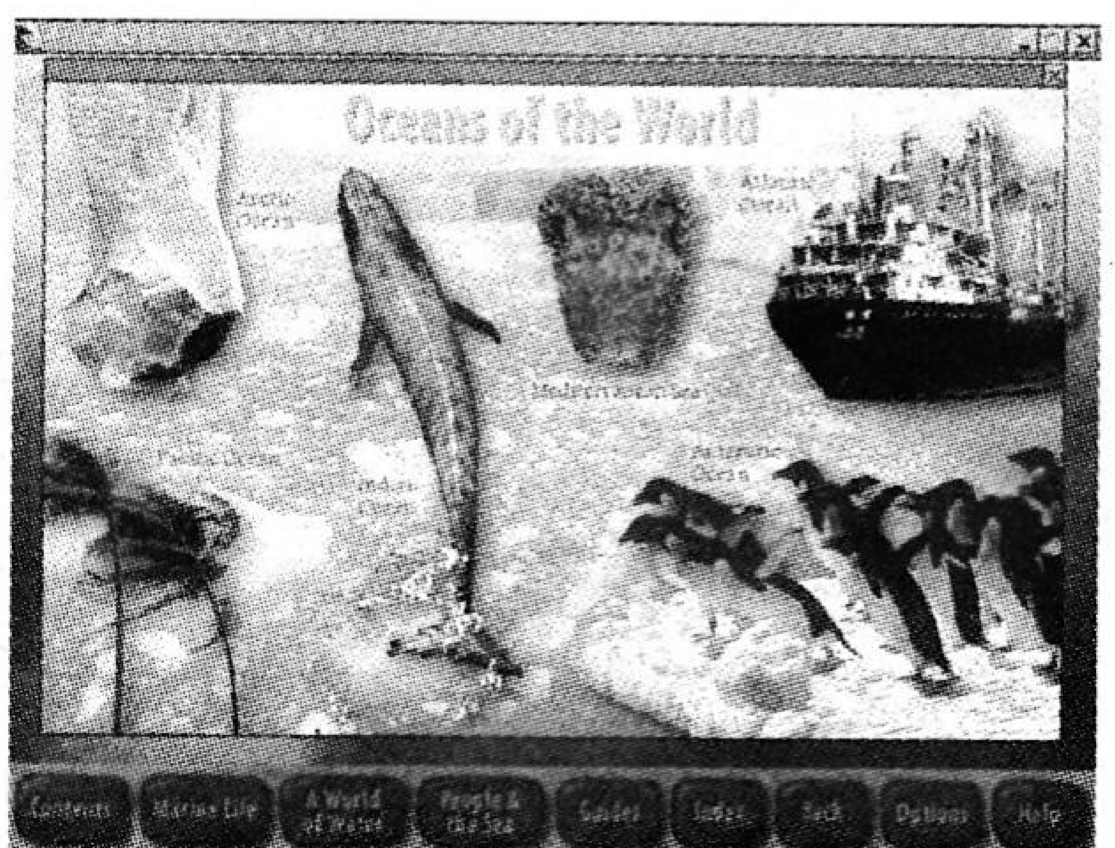


（Quiz），数量有近百个，如识别不同种类的海洋生物，解释潮汐的形成等，简单而有效，其好处自是不言而喻。700多篇文章，多达10万的单词量，相信不仅会使你学到不少海洋方面的知识，更加锻炼了你的英语阅读能力与听力。更棒的是700多篇文章均配有彩图作背景，这些彩图有的是一些世界名画，更多的是一些拍摄水准一流，极其漂亮的风景照片，既有海底奇观，又有岛国风情，美不胜收。当你阅读文章时，画面并不是绝对的静止不动，不时的会有一只白色天使般的和平鸽在屏幕上盘旋，或是一只大北极熊迈着沉重的步伐走来走去，使画面随时着保持动感。除此之外，《海洋》还提供了40余幅壁纸，它们可都是高清晰度真彩色的，选一张作Windows的封面，一定会羡煞很多人的。

更为可贵的是，这款《海洋》并不是一部普普通通的海洋大百科。在游览过程中，无时无刻你都能感受到编者对海洋生态问题的忧虑。世界野生动物保护基金会（World Wildlife Fund）在其中多次出现，向读者揭示人类对海洋生态的破坏，石油污染，捕鱼业的泛滥，生活垃圾向海洋的倾泻等。还记得海湾战争后，被石油污染的海面，在石油中挣扎的成群的海鸟吧，那个画面，又有谁看了会不心痛。人类向海洋无止境的伸出双手索取，直到有一天，取无所取，那时，人类所要面临的恐怕就只剩自己的生存问题了。难道人类真的要自己毁灭自己吗?!

保护海洋，保护大自然，就是保护我们自己！

［1996.08］





我要飞！

——战斗机专辑

■文/梁华栋

什么时候才能投入到无尽的蓝天去尽情飞扬？什么时候才能把呼啸的铁鸟尽收眼底？而飞行的奥秘又该如何让我不再迷惑……

仿佛是好多年以前的记忆了，初中时的笔者一直是航模的狂热爱好者(那时好象还没有“发烧友”的说法吧)，拿到一部小型电动机就整天琢磨着如何用它来驱动梦想中的舰船、战鹰，而周围一群志同道合的同学也常常聚在一起交流资料，为此留下了厚厚一叠用白纸、蜡纸、图纸描绘下来的三视图以及几只蒙尘的“丑小鸭”，至今想起那些情景，心脏都会禁不住加快了跳动。

时光流转心境改变，但对航模的热情却始终不减，特别是与电脑不期而遇之后，体验那种心跳感觉的频率大大增加。如果您也曾经有过心跳的经历，那就让我们一起共振吧！

AVIATOR

《飞行员》这部CD百科是目前为止最富有教育价值的多媒体航空科学百科全书。它的用户界面也许是用Visual BASIC编写的，所以相对来说较为简单而且窗口转换速度稍嫌缓慢。但在它平凡的外表后面却是无与伦比的详尽讲解。

对于飞行迷来说，空气动力学是必备的知识，然而这似乎是大学的任务？不不，一篇深入浅出的图文讲解足以让您自由翱翔在这片虚拟的天空中。而作为一名航空爱好者，不能一一道出飞机的各个部分结构名称就该算是耻辱，还好在这儿可以立刻补课。各种航空器的仪表最是令人迷惑，特别是各种现代化的航空电子设备，如果不能掌握它，我的下一轮模拟飞行一定还会惨败。现在面对ADI，ISL等等术语我终于可以明明白白地说清楚了。

整张CD的重点放在“飞行训练学校”这个条目上，内容包括“空气动力学”、“飞行史话”、“座舱与仪表”、“飞行控制”、“导航系统”以及“动力系统”。如前所述，这种图文声像结合起来的讲授方式给人以轻松有趣的感觉，这更多地使人想起久别的科普活动小组而不是课业压力巨大的课堂。

在4MB内存的386、16色或256色的Win3.X或WIN95系统上均可顺利运行此软件，画面固定在640×480模式，背景音乐表现得十分丰富贴切。许多复杂的设备及原理都是通过简单的原理构图得到明晰的讲解。遗憾的是，所有的图片与影像最多只能支持256色，所以无法得到更精细的视觉效果。然而，它在内容上的构思却使其成为笔者最喜爱的CD百科。要是当年自己能够拥有这样一所“航空科普学校”就更棒了！

WILD BLUE YONDER

这是由模拟飞行游戏界的著名公司Spectrum HoloByte所出品的“50年飞行史话”的第一章——《激荡的蓝天》。它概括了“喷气式时代”、“越南战争”、“沙漠风暴”及“未来战斗机”等四个主题，在每个时代详细介绍了有代表性的五种飞机。就在这区区20架战机的空间中，《激荡的蓝天》能否激起各位的共鸣呢？

它是最具典雅气质的精品详解CD，也许称之为“百科”已有些牵强附会，但它的确为其精挑细选的各型战机营造了合适的氛围。对于每型战机都包括“故事”、“尺寸”、“性能”、“座舱示图”、“武器详解”、“事故报告”及“珍藏像册”等内容，其中采用多变的表现手法以表格、图片、文字、影像将各种内容表述得十分生动。

对于不同的时代，WBY都配有精心剪辑的背景音乐，象在“越南战争”中那首熟悉的《毕业生》的旋律就将我立即带到了昔日的时空，然而战争、血与火已经转为宁静、雅致，宛如件件精工雕琢的艺术品。



在《激荡的蓝天》中，大部分图片还是以256色为基础的，许多图片的衬底效果给人以优雅的朦胧意境，而在

64K色以上的WINDOWS环境下，AVI影像的播放可以达到很好的效果。这些史料经过艺术的加工体现出不同一般的美丽与情趣，可以说，这就是一座航空艺术的个人藏品展示厅。

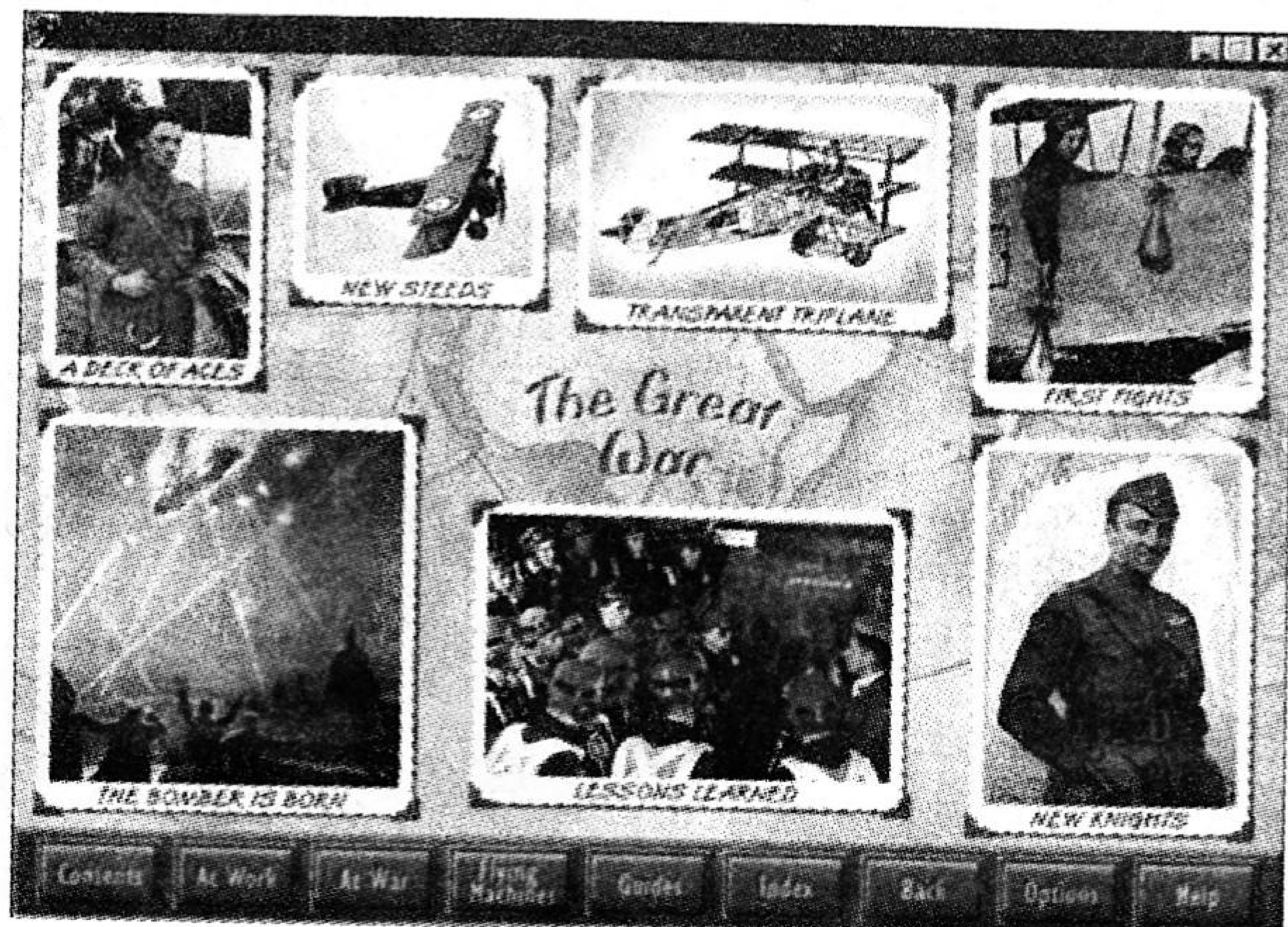
JETS!

Medio推出的这部飞行百科侧重于描述喷气时代以来的战斗机发展以及众多推动这些巨大变革的工程师及试飞员。所以，在这部CD百科中真的附有两本完整的电子版小说:《X翼战机》("THE X－PLANES"，不要和卢卡斯的电脑游戏"X－WING"混为一谈）以及《试飞员们》("TEST PILOTS")。喷气机历史上著名的查里斯．叶格将军(Charles E. "Chuck" Yeager)就在这些平时难得一见的人群中。

这张CD的图片、文字、影像等资料中大量采用了超文本链结，如果在阅读时对相关热点感兴趣，鼠标一点即可跳转到相关条目。为了避免过多的跳转引起主题偏移，您完全可以返回到上一个结点上。

这是真正的百科全书，从它的搜索方式上就能体会到图书馆的意味。通过分门别类的划分，您可以按战斗机或飞行员来检索，具体到飞机上还可以细分为出厂年份、名称、国家及制造者等等属性来快速地找到您所感兴趣的东西。

"JETS!"在表现手法上提供了静态图片、3D模型、动态影像、特定内容的访谈以及各种战机的技术资料。而在图像方面的表现更是可圈可点，它不仅提供了静态图片的大小规格，而在AVI动态影像方面居然可以全屏方式播放，尽管像质有所下降，但效果还算可以容忍。至于1:1比例的影像播放则是所有多媒体CD中质量最好而且画面面积也是最大的。在一段关于喷气式战斗机的演进过程的影像中，MORTH变形那鬼斧神工的效果更是惊人。



WARPLANES

《军用飞机》是由Maxis推出的现代战斗机大全，真正的战斗机迷绝对不可错过！好，先把狂热的心情放松，让我们看看这里面……

没错，1991年的"沙漠风暴"行动。这张CD是以那场令全世界的军事家们为之一怔的战争为背景的。在15个行动要点中，空海陆一体化的强大威力在此体现无遗，其中许多影像及图片可以说是帅极了。比如激光制导炸弹准确命中目标、战斧巡航导弹的电视制导、爱国者VS飞毛腿等等精彩的新闻电视镜头，关于当时战区形势的战略分析与图解，各种战机的任务与执行规程等等，就算您自诩对那场战争耳熟能详，但若没有这片CD的情报，以后就别去吹嘘了。

笔者对这片CD感到十分不解，因为它已经包含了如此之多的战争资料，可是它仍然当仁不让地提供了空前数量的530种军用飞机和275种机载武器的详细数据，而且唯有这片CD提供了中国的战机资料，其中还有国产的歼8Ⅱ!

"WARPLANES"拥有最精美的图片和最丰富的内容，而且它还附带有三个DOS下使用的模拟飞行游戏：Su27, C－130, A－10，哈哈，我心足矣!

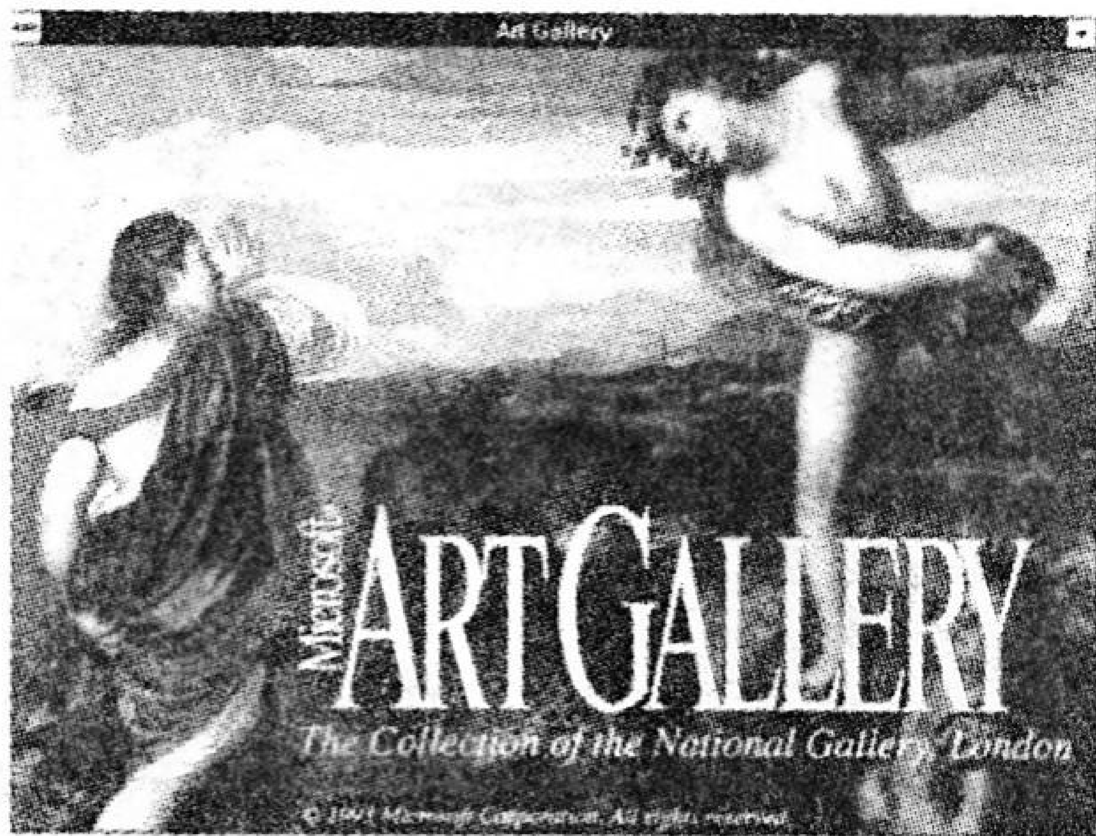
WORLD OF FLIGHT

微软大概是想插手电脑世界的每一个角落吧（有点象美国的政策），所以当它推出这部《飞行世界》之后笔者丝毫不以为然。这是目前所有飞行百科中唯一需要8MB内存的CD百科，当然，在64K色WINDOWS或Win95下其画面表现的确无与伦比。

然而这却是一个令人晕头转向的世界。WOF的超文本链结就如同Internet网络上的WWW，一不小心就不知自己从哪儿来到哪儿去，而且根本没有回溯的功能。尽管WOF提供的九位向导（GUIDES）可以带领您沿不同的线程游览，然而途中您若是对某个热点感兴趣而想跳过去看看，导游就会警告说要去就别回来！难道这在编程上有什么难度吗？另外一点，在WOF中您很难找到自己关注的特定内容，比如，要找F－14的资料，对不起，大海捞针去吧！

当然，也许微软并未把这个开发计划定位到百科全书上，这只是一个游乐场。您可以在有空的时候到里面瞎逛，也许无聊之中还可以学些东西，而看热闹是最重要的。其中插入了不少由好莱坞影片剪辑的影像片段，而且附有屏幕保护程序及大量墙纸，这也算是有些实际用处吧。

[1996.10]



艺术画廊

微软百科全书之 ART GALLERY

■文/王强

在我们的生命里，永远不能没有色彩，请跟我来，让我们一起走进不列颠国家画廊这张多媒体光盘，这里的一切仿佛仍在昨天，精心地保存着。

文化保护永远是一个国家政府的重要责任，是当代人对上代人和下代人不可推卸的责任。英国是一个老牌的资本主义国家，他们的封建时代也是相当强大的，最后的结果就是造就了英国各国家博物馆无数的馆藏珍品。据说英国政府已拨款数亿英镑，用于在2000年前将全部馆藏艺术品数字化，连入INTERNET网络。与之相比，我们这一款微软公司Home系列的ART GALLERY，650M的容量是沧海一粟，但一法通，万法通，本光盘的索引方式和资料存储相当不俗。

现在我们“来到”地处伦敦的英国国家画廊（National Gallery）。“画廊”这个词，最早指的是画家们观摩、切磋的场地，多半由权贵操办，现在我们自处的国家画廊，其实是英国国家博物馆之一。这里的馆藏作品，从达芬奇到梵高，从拉斐尔到莫奈，大多数是油画作品，无不闪耀着人性美的高尚光辉。

这里的一切操作就是鼠标点击和回车。我们会走进丰富多彩的画面中，目迷五色也不要紧，大量的绘画作品及其文字介绍，由不同的索引方式组合起来，可作各种途径的查询，当然，想要进行查询的话，没有一定的英语水平是不行的，画家的姓名、画派和一些学术名词都要有所了解。（当然，不懂也可以，一路回车好了。）

主画面下菜单有五种索引方式并列，点击之后进入不同的道路，每条路上有不同的风景，但条条大路通罗马，资料是共用的，不同的是资料的组织形式。

索引方式之一是“艺术家的生活”（Artist’s lives），简略介绍画家的生平成就，及其由英国国家画廊收藏的作品和作品简介。进入这一栏后，会出现A到Z的字母表，表示画家名字的大写字母。大概大多数中国的使用者对艺术家的姓名不很熟悉，或为了拼读莎士比亚的姓名也挠过头，不过时间长了就好了。如果我们想看达芬奇的作品，首先点击“L”，再点“Leonardo”，就进入达芬奇作品介绍的首页（全名Leonardo da Vinci），有文字，也有象相片一样的画面。想细看？可以。在上面点左键，画面会放大，并附有文字介绍，包括本作品的尺寸、年代及背景。

如果我们看完了这幅画，可以向前走，可以向后走，也可以一步跨回大门去，因为我们有一些便利的工具。“NEXT”键，向前走；“Go back”，回到上一步操作；而无论在哪里点“Continue”键，马上回到主菜单。

十七世纪荷兰的静物画，已发展成一个十分引人注目的独立的艺术门类，有些画家终生从事静物画创作。进入十九世纪，欧洲不少著名的画家都擅长静物画，梵高的向日葵是最著名的。梵高（Vincent Van Gogh, 1853—1890），后印象派画家，生平坎坷。在这里可以看到的几幅画，其中有一幅是梵高所画四幅向日葵（sunflower）之一。明亮张扬的色彩，向我们诉说一百年前那个真诚的穷画家对生命的热爱、对人世的希望。（梵高在父亲去世时，曾说：“死亡是冷酷的，但人生更冷酷无情。”）

如果你对梵高十分欣赏，对他和百年前的背景很感兴趣，可以点击“see also”，屏幕上会显示一张表格，列出相关的时间、地点、流派等等，每点一项都进入一个有关联的新地点，比如在表格里选“Post - Impressionist”，会有关于后印象派艺术观点和主要画家的介绍；在表里选“Paris”，是梵高从事艺术活动的场所，那时，他住在高更（Ganguin）的家里，“向日葵”是画来装饰屋子的。在这些



画面里，艺术家的名字都是黑色加重的，还有一些术语也是如此，这意味着可以点击，进入新的一页。这种相关资料的组织和索引方式，才是百科全书的精彩所在。如果仅仅是罗列照片和文字，可以称作档案，而不是生动的多媒体百科全书。

这种跳跃式的选择方式，适合有一定英语水平和美术常识的人，如果你也比较了解西方美术史，那么第二种索引方式“Historical Atlas”对你也会很有用。在这里，资料是由时间、地点的联系来组织的。在一张大地图的不同部分点击，会进入不同的地域；在地图下面的年代上点击，一次前进几十年，历史翻过一页。在意大利的威尼斯，我们见到提香 (Titian)，米开朗琪罗 (Michelangelo)；在法国，我们见到了莫奈(Monet)、雷诺阿、梵高、柯罗、米勒。每一个地名，都是一段段历史，打开之后，再难走开。

如果有位朋友喜爱风景画，不关心年代和作者，那么我们使用第三种索引方式“Picture Types”，它以作品类型组织资料，共有六大范畴，每一范畴下又再细分，层层向下，让人一目了然。在六大类里，有宗教形象 (Religious Imagery)、肖像 (Portraits) 和寓言、风景等。宗教画又分壁画、器物画等几类，而肖像类下分项最多，包括站像、坐像、半身像、全身像、双人像、集体像等等。风景画中，莫奈的几幅作品比较著名。印象派十九世纪70年代兴起，强调准确描绘光与色的视觉感受，色彩丰富。莫奈所画的湖水，捕捉光的波动，画面优美。清风和煦的早晨、晨雾初散、我们漫步水边，耳边响起田园诗，人生如此更有何求。

最后，我们还有另两条路：参考 (General Refrence) 和导游(Guided Tours)。“参考”实际上是一个小字典，按字母



顺序收录所有出现过的术语，如文艺复兴、印象派、后印象派等名词的英文释



义。当然，即便是名词解释还是要费些力才看得懂，毕竟那是另一种文化。

比较起来，我最喜欢的还是“导游”这条路。听，有人说话(屏幕上方有个扬声器标记，点击发音。)剩下的只要一路“Next Pages”就没问题，不过阅读说明要花些时间，而且上下文有所联系，最好静下心来，慢慢看下去。

在导游旅程里，有四个方向，各有特色。分别是“构图和透视”(Compostionand Perspective)、作画 (Making paintings)、器物画(Paintings as objects)和作品背景。在“构图和透视”中，导游为我们逐步讲解图画的构图技巧，物体的远近感觉。其中举了一幅基督受难像为例，作品以圆锥形构图，基督在顶端，钉在十字架上。十字架下是一圈围观的人群。屏幕上有一个功能键，点击后，原画上出现构图用的圆锥，生动地显示了导游的解说。

在另一条路“作画”中，导游为我们讲解了油画的制作过程，比如油画的底稿、上色、修饰等。著名的米开朗琪罗不仅完成了“大卫”、“摩西”这样经典的雕塑作品，还有《创世纪》这样大型的美术作品，取自基督教圣经《旧约》中关于上帝创造世界的传说。他所画的人物不是仆人和罪人，而是身体健壮、充满力量的英雄般的人物，作者对宗教传说作了人文主义的阐释。这里有一幅《下葬》，也体见了这一思想。《下葬》是米开朗琪罗的一幅未完成作品，显示了各个层次的进度，是导游的好教材。作品描述基督死于非命之后，众门徒将其埋葬。基督和众圣者都象是凡人一样，表现出痛苦、怀念、哀伤和麻木，画布上各人物显示出不同的创作进度，有的地方打了阴影，有的油彩涂上又刮去了。

百年前、千年前的画家已经化成黄土，当年他们在画布上涂抹的颜色还留在这里，激发后人对命运的思索，对美的追求。

走吧，窗外落日如歌，是归去的时候了。终有一天，我们也会腐烂，也会化为黄土，然而，生命的意义在于创造，不论是为艺术还是为科技。 [1996.11]



Voodoo 风暴

■文/梁华栋

如果说有哪一种硬件的出现会推动游戏软件的大变革，除了当年的 APPLE Ⅱ个人电脑，以及现代最流行的存取设备 CD-ROM 之外，也只有 3Dfx Voodoo 系列 3D 图像加速卡足以披挂这份殊荣了。

在奔腾时代，限制游戏软件效能的瓶颈就在于图像显示和处理的速度。3Dfx Voodoo 把以往在专用游戏机上才有的专用图像处理能力带到了 PC 上，从而一举释放了压制已久的软件能力，这当然会产生划时代的变革。

特 性

只要拥有最低 60MHz 的奔腾处理器（有些特定的卡型要求 P90），16MB 的内存，以及一块标准的 PCI 图像显示卡，你就具备了拥有 Voodoo 空前 3D 特性的基础。从目前流行的 Voodoo 卡的性能解析中，我们将看到在以往难以想象的能力描述。

◉**贴图透视校正**（Perspective-correct texture）：通过映射各显示物件逻辑层面的缓冲标记（Z-buffering），消除隐藏层面而降低不必要的多边形显示数。

◉**解析度 MIP 映射**（Level-of-detail mip mapping）：用于消除贴图的锯齿。

◉**双线性/高级贴图过滤**（Bi-linear and advanced texture filtering）：用于消除画面上的像素颗粒效应。

◉**贴图混合/过渡**（Texture compositing and morphing）：提供了生动的光源效果，消除了物件的凸兀感。

◉**动画贴图**（Animated texturing）：在视频动画中混合使用实时 3D 效果。

◉**边缘柔化**（Anti-aliasing）：用于消除边缘锯齿效应。

◉**Gouraud 调节**（Gouraud modulation）：提供金属光泽及弥散光源效果。

◉**子像素校正**（Sub-pixel correction）：消除多边形和贴图的错误排列。

◉**像素阿尔法混合效应**（Per-pixel alpha blending effects）：提供真实的大气效果，诸如透明和半透明。

◉**24 位内置/16 位外置 RGB 缓冲区**（24bit internal and 16bit external RGB buffer）：提供低价位、高质量的输出。

◉**工业标准的 OS/API**（Industry-standard OS and API）：使游戏软件的开发更简单。

以上是 Voodoo 芯片的独特性能描述，就其可比性能来看，基于 Voodoo 的 3D 加速卡均能达到以下性能：

❶**每秒 52428800 个像素的双线性/高级贴图填充率**

❷**每秒 1 048 576 个像素的多边形过滤**

Voodoo 系列 3D 加速卡上带有两种显示内存：其一为贴图缓存（Texture Memory），其二为框架缓存（Framebuffer）。一般的 Voodoo 卡上均带有 4MB 显存，其中 2MB 用于贴图，2MB 用于框架。

框架缓存越多，意味着显示分辨率越高。640×480 要求 2MB 框架缓存，800×600 则要求 4MB 框架缓存。

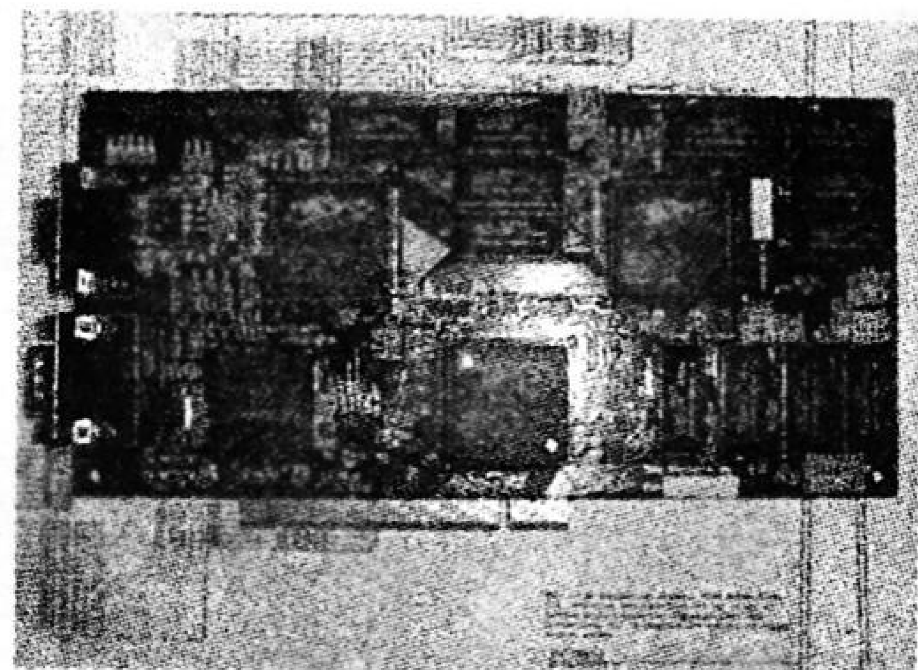
贴图缓存则用于存储用于多边形的贴图，它们将在框架缓存中用于多边形渲染。一般的游戏所需的贴图缓存空间均大于 2MB，如“GL Quake”。这时往往会碰到需要的贴图不在缓存中，于是有两个解决方案：其一是不贴图，那将会出现白墙之类的效果；其二是从 PC 的主内存中调入贴图，在最终的游戏效果上看，这会稍微降低速度。

4MB 贴图缓存的产品目前有一种“Pure 3D”的品牌，它对性能的提高将达 800%（相对于 2MB 贴图缓存）。不过有些老的 3Dfx 游戏在这种贴图缓存设置下会出问题。

4MB 框架缓存的产品只出现在基于 Voodoo Rush 芯片的 3D 加速卡上。

Voodoo 芯片支持的 3D API 包括 3Dfx Glide（目前版本 2.43）和 MS Direct3D 的全部特性，而对于 OpenGL 则只支持它的一个函数子集，目前还在完善之中，不过这个函数子集已经可以满足如“GL Quake”或“GL Hexen 2”这类的游戏需求了。

Voodoo Rush 是 3Dfx 公司的一个升级芯片，它拥有 Voodoo 的所有特性，但它支持在同一显示卡上与第三方厂商的2D 处理芯片同时工作，实现了 2D/3D 特性合一。



Voodoo Ⅱ是 1997年11 月刚刚发表的第二代

Voodoo 系列芯片，目前的实用产品正处于实测阶段，那就是 Diamond Multimedia 公司的“Monster 3D 2”，价格在 300 美元以下。上市时间估计会在 1998 年 3、4 月。它所预期的特性包括：

◉单步双贴图运算，相当于 2 只 Voodoo 处理能力；
◉内部时钟频率从 80MHz 到 100MHz；
◉每秒传送 500 亿次运算操作；
◉每秒传送 300 万个多边形(50 边？)；
◉每秒传送 900 万次双贴图、双线性过滤、MIP 映射、阿尔法混合、Z 缓冲像素，性能达到 Voodoo 的三倍；
◉PCI 版本与 AGP 版本，仍旧采用 Voodoo 的子卡形式；
◉192 位内存结构、每秒 2.2GB 内存带宽、硬件全浮点运算的多变形生成引擎；
◉完全兼容的 Voodoo 的 3D API，包括 Glide/D3D/OpenGL)；
◉通过交错扫描技术 (Scanline Interleave, SLI) 可以同时使用 2 只 Voodoo Ⅱ加速卡以获得双倍性能，第二块卡通过卡间功能线与第一块主卡连接，仍由主卡将信号输出至显示器。

Banshee 芯片，传闻是 3Dfx 下一代先进的 Voodoo 系列芯片，同时支持 2D/3D，其中 3D 性能达到目前 Voodoo 的 3 倍，通过 Glide API 与 Voodoo 兼容，预计在 1998 年第一季度发表。其它更详细的信息还没有。

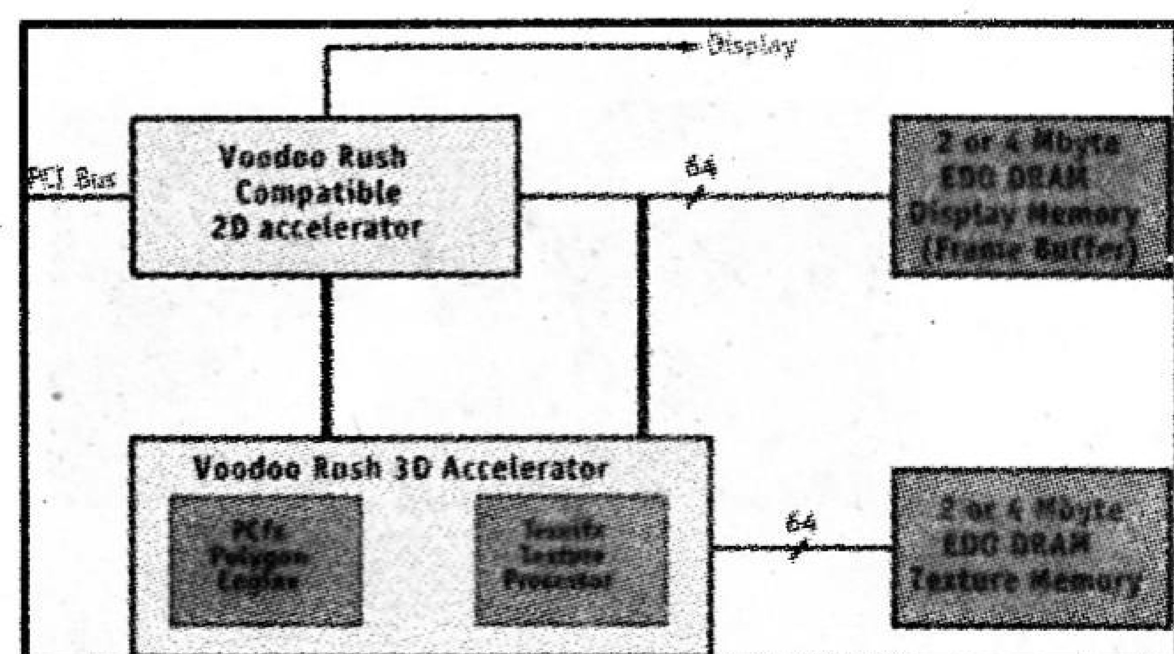
特　　点

目前基于 Voodoo 芯片的显示卡均为子卡形式，如同以前相当流行的 MPEG 解压卡的安装和基本工作原理。通过一条视频转接线，显示信号由 PC 上原来的显示卡输出到 3D 加速卡，再由 3D 加速卡处理后输出到显示器。

这种 PCI 子卡的安装形式对原 2D 显示卡的使用有最小限度的影响。你仍然可以选择最适合自己的 2D 显示卡，在驱动程序上也不会碰到太多问题（目前只有 S3 的显示卡需要一个修订版的驱动程序，在 3Dfx 相关主页上可以免费下载）。升级时硬件及软件的安装都比较简单，且这种技术已经比较纯熟，Voodoo 的特性发挥得比较彻底。

尽管有人担心，这种外部视频转接会导致图像信号衰减，但正常功能的连接对此并无明显影响。

最近的用户及厂商的反馈表明，基于 Voodoo Rush 芯片的产品碰到了一些挫折：由于在同时发生 Z-buffering 和 alpha-blending 时发生问题，致使整体性能比进行相同处理时的 Voodoo 芯片要慢至少 10%。有关产品厂商正积极致力于卡上 BIOS 及驱动程序的更新。



特　　色

在目前看来，Voodoo 系列产品已经成为游戏的 3D 加速领域事实上的标准。由于它支持最广泛的软件标准，同时提供了许多重要的 3D 加速特性，也因为这两年来成功的市场拓展努力，由此形成了今天的 3D 硬件加速热潮。

对于一个电脑玩家来说，必要的硬件只是在它决定着一些必要的能力时才是必需的。由于 Voodoo 为游戏软件的性能提高奠定了重要的基础，在 1997 年夏季的 E3 之后，支持和必须 3Dfx Voodoo 的游戏软件风起云涌，可以预期，在 1998 年，如果没有 3Dfx Voodoo 系列 3D 加速卡安装在你的 PC 上的话，你的游戏生涯一定会相当难过。

支持 3Dfx Voodoo 的游戏普遍拥有几个特点：

· 画面没有任何马赛克效应，但一般会让人感觉有些朦胧。
· 画面流畅感不再是个问题，对于动作成分较多的游戏改善极大。
· 出现了以往从来没有过的真实的烟雾、火焰及雾化透明效果，光影效果更加详尽。
· 设计精良的游戏已经出现了树枝间镂空、雪花融化等特殊效果，游戏环境将更真实。

任何硬件产品都在降价，这是电脑世界最可爱的个性之一。由于 Voodoo Rush 的问题，以及 Voodoo Ⅱ初期上市的产品渠道及价格等问题，目前购买价位趋于合理的基于 Voodoo 的 3D 加速卡是个不错的选择。国内市场目前除了 Diamond Monster3D 之类的名牌之外，还有不少台湾产的优质低价位产品（台湾产的各型 Voodoo 卡其布线图完全一样），后者往往还提供更快的卡上显存速度(我使用的是 35ns 的 EDORAM)。

由于 Voodoo 的驱动程序一直处于发展之中，当你从市场上买回一块 Voodoo 卡时，它所附带的驱动程序有可能太老，而一些新的游戏也认不出你的 Voodoo 卡。因此你需要上网自己下载，同时随时注意 3Dfx 的驱动程序更新。知名品牌的 Voodoo 卡都有自己的网站和特定的驱动程序，而一般的 Voodoo 卡则与 Diamond Monster 3D 这类名品基本兼容，某些游戏用加速卡的名字来设定，一般这么选就可以了。

历史小回顾

1995.11.06　3Dfx 公司发表 Voodoo 芯片
1996.11.18　3Dfx 公司发表 Voodoo Rush 芯片
1997.11.03　3Dfx 公司发表 Voodoo Ⅱ芯片

［1997.12］

领略 3Dfx Voodoo Ⅱ

■文/飞翔鸟·谈毅

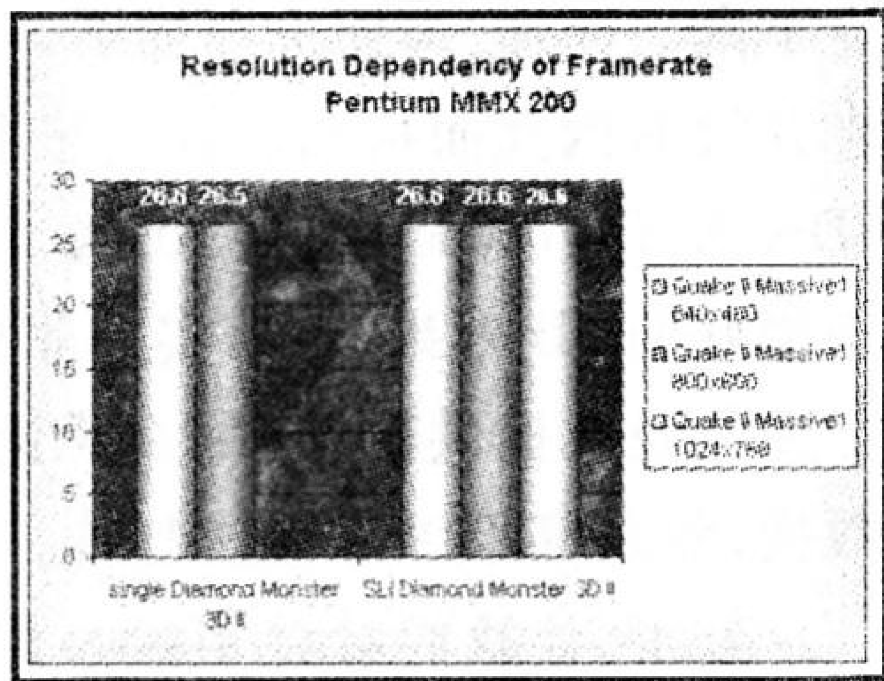
在 Diamond 公司和北京创新未来公司的帮助下，我们提前拿到了它们的 Voodoo Ⅱ样品，并对其作了基本测试和试用。

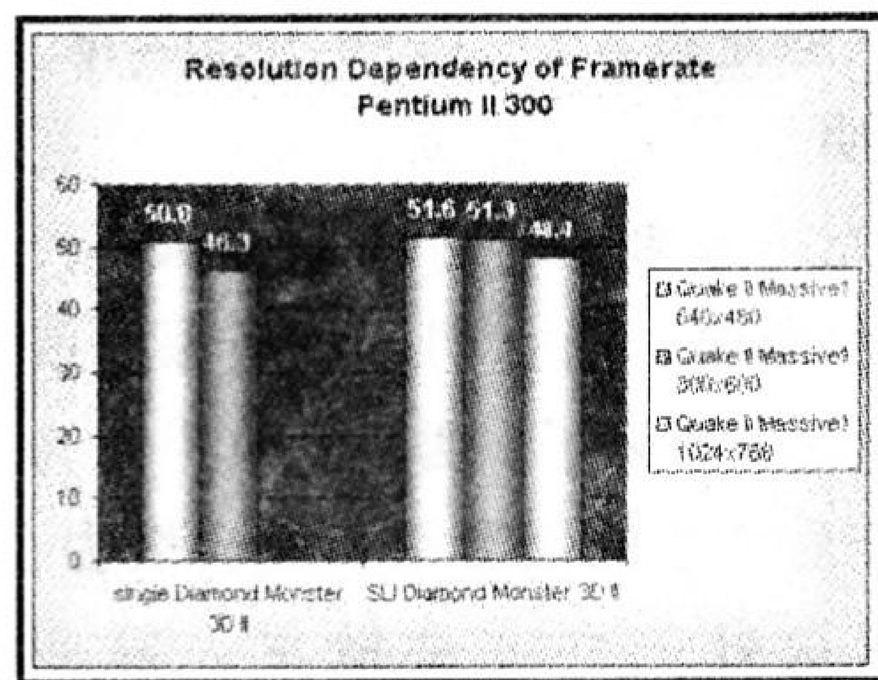
我们的期待终于即将结束，在大家看到本文时，市场上很可能已经开始有 Voodoo Ⅱ的产品。自去年 3Dfx 公司正式发布 Voodoo Ⅱ芯片以来，有关 Voodoo Ⅱ的传闻就不断的传来。相信大家在一些杂志上已经看到了不少基于 Voodoo Ⅱ新技术的介绍。在这里我并不想过多强调这些，我们更多注重的应是它在真实使用时的感觉，下面就让我们一起来感受一下 Voodoo Ⅱ的“芯”跳吧！

自从 3Dfx 公司推出 Voodoo 芯片以来，我们真真切切的感受到了 3D 游戏给我们带来的冲击，我们对电脑的 3D 处理能力也有了新的认识。如果说从 S3 Virge 到 3Dfx Voodoo，电脑的 3D 图形加速能力发生了革命性的变化；那么从 Voodoo 到 Voodoo Ⅱ，就是从一个 3D 时代到另一个 3D 时代的进化。

对于 Voodoo Ⅱ，你只需要记住一句话，“它所提供的 3D 加速功能远远优于在市场上你所见到的一切同类产品”。在这样一个硬件更新速度近似于残酷的时代，Voodoo Ⅱ比起以往的那些 3D 芯片有一个显著的特点，就是令你更加感到自己 CPU 的局限。记得在 Voodoo 以前，限制 3D 类游戏软件发展的一个很大原因就是电脑的周边硬件设备速度跟不上，我们空有好的 3D 图形技术而不能将其推广或用于个人电脑。那时我们不得不过分依靠 CPU 的帮助。现在，随着 Voodoo 和 Voodoo Ⅱ的推出，出现了一个有趣的现象：非但 3D 游戏的发展跟不上 3D 芯片的更新速度，连 CPU 在日益加速的 3D 芯片面前也相形见绌。这在 Voodoo Ⅱ上表现得尤其明显，相信在不久的将来，这种现象会促使 3D 游戏领域发生重大变革，以适应硬件的高速发展。

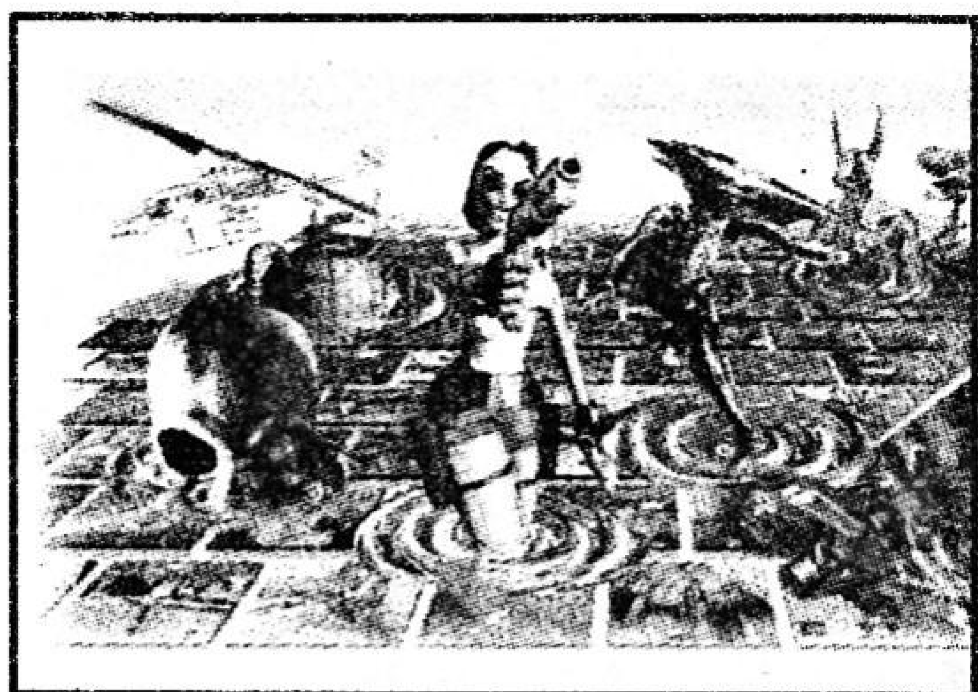
在一项 Windows 95 下的 GLQuake 的 demo Ⅱ的测试下，我们分别用不同的 CPU 配合 Voodoo Ⅱ，其结果令我们大吃一惊。在 Pentium 90 系统中为 24.2 帧 (Frames Per Second)，在 Pentium 120 中为 43.1 帧，而在 K6－250 下为 84 帧，在 Pentium MMX 200 中是 88.4 帧，在 Pentium Ⅱ 300 中它更是达到了 98.5 帧。我们知道，GLQuake 是一个相对对 CPU 依赖性并不强的游戏，它在不同的 CPU 下所测得的数据还有这么大的出入，更不用说 Quake 2 了。Quake 2 是以对硬件要求高而著称的游戏，无论是 CPU 还是视频处理芯片，它都要求尽善尽美。尤其是它对 CPU 的依赖性更超乎我们的想象，据 Diamond 提供的一份资料表明，在 Pentium MMX 200 下，Quake 2 在所有模式下都是 26.6 帧（见右图），其中包括 640＊480、800＊600、1024＊768、单 Voodoo Ⅱ模式、双 Voodoo Ⅱ模式 (SLI) 等等。而在 Quake 2 的 Pentium Ⅱ300 测试中，各种模式的帧数都稳定在 50 帧左右（见左图）。这说明此时显示芯片已不再是整个系统的瓶颈，而代之以相对缓慢的 CPU。





毫无疑问，Pentium 及其 MMX 芯片的速度难以与 Voodoo Ⅱ配合。即使在 Pentium Ⅱ300 上 Voodoo Ⅱ跑得也很勉强，很可能在未来的 Pentium Ⅱ400 上，也必须竭尽 CPU 所能才能充分发挥 Voodoo Ⅱ的效能。也许 K6 3D 是唯一一个在 Socket 7 基准上能够充分发挥 Voodoo Ⅱ性能的 CPU。看来我们又要勒紧裤腰带升级了，只为了 Voodoo Ⅱ！

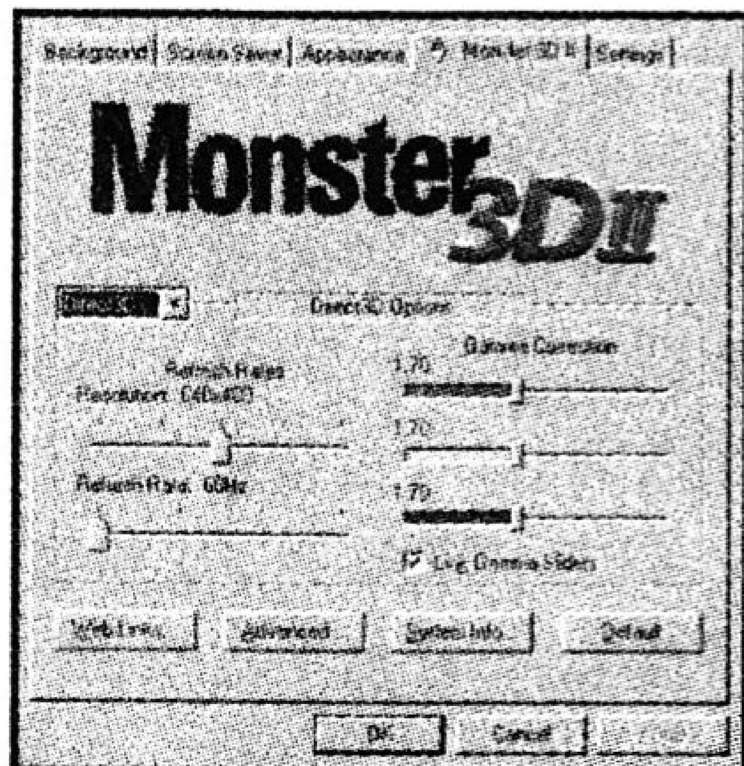
下面让我们来探讨一下这种现象产生的原因。我们知道决定一个计算机系统 3D 处理能力发挥的因素有两个。除了 3D 加速卡外还有一个是 CPU，它负责完成最基本的图形几何运算，这需要大量的浮点运算。这就是在 6X86 MX CPU 上 3D 游戏运行不够流畅的主要原因。这些几何数据在传递到 3D 图形加速器后，马上由其进行高级的数据处理（这一过程包括若干步骤：三角运算、多次渲染等），而 CPU 必须等到 3D 加速器完成这些操作后再进行下一步传输。3D 加速器能做到的仅仅是加快数据处理的速度 (Voodoo Ⅱ正是这样一个加速性能几近“恐怖”的 3D 加速



器)，而对 CPU 的传输延迟毫无办法，只能等待。相比之下 Pentium Ⅱ处理器在这一点上的表现还算出色，它所应用的几项新技术例如“双独立总线”、“内建一二级缓存”等等使之能较好的配合 VoodooⅡ，而这正是 Voodoo Ⅱ在 Pentium II 系统下 Quake 2 的测试远优于 Pentium MMX 的主要原因。所以，我们才会发现在将 3D 游戏从较低的分辨率（例如 640＊480）调至高分辨率（1024＊768）后，游戏的多边形处理速度并没有下降。同理，即使你再加上一块 VoodooⅡ(SLI)它的速度也并没有因此而提高。在这里我还想再提一下 AGP，因为 3Dfx 表示 VoodooⅡ支持 AGP。从理论上讲，它会给我们带来更好的 3D 效果，可事实并非如此。如果 CPU 不能向 3D 加速器及时提供数据，那么无论是使用什么总线进行传输数据，效果都难以有明显改善。

好了，让我们看看 VoodooⅡ给我们带来的梦幻般的 3D 游戏效果吧。也许是它刚刚推出的原因，我们手中能真正支持 Voodoo Ⅱ效果的游戏并不多。只有 Quake 2、Incoming、Turok Dinosaur Hunter(《恐龙猎人》)、Tomb RaiderⅡ等几款游戏。其中效果最为明显的是《恐龙猎人》，它在 VoodooⅡ下跑得极为流畅，光影效果绝对超过了 Voodoo！仔细比较它同 Voodoo 的游戏画面，给我们印象最深的就是在 VoodooⅡ下一切都变得更加细腻了。烟雾的效果尤为突出。在 Voodoo 中炸弹爆炸后产生的烟雾很快就会散去，而 VoodooⅡ中的烟雾要缭绕好一会才会散尽。靠着 VoodooⅡ的帮助，这个从 N64 移植过来的《恐龙猎人》在 PC 机上的效果要超过 N64。(说实话，仅为了这个游戏我们就值得升级 VoodooⅡ，它实在是太出色了！！)

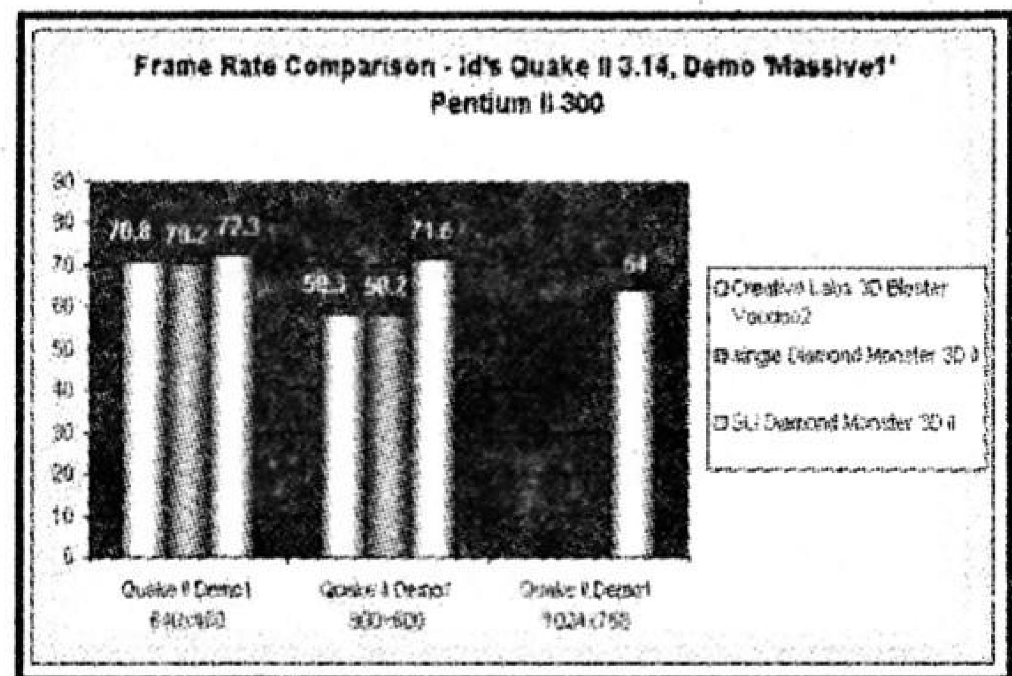
在看过 VoodooⅡ下的 Tomb Raider Ⅱ后，一位精通此游戏 PS 版的高手告诉我们，PC 的 Tomb Raider Ⅱ超过了 PS。最让人兴奋的不止于此，以上这几款游戏还没有充分利用上 VoodooⅡ的强大性能，仅仅是支持而已。我们注意到，现在市面上这些 3D 游戏包括 Quake 2 在内，在 Pentium Ⅱ系统上测试动辄就几十帧每秒，甚至 100 帧每秒，而在我们实际玩时并不能感觉出 100 帧与 30 帧有什么区别。这意味着在 VoodooⅡ的强力支持下，我们的游戏还有很多资源没有被充分使用，PC 机完全可以利用部分资源来作



更多的贴图、更加丰富的纹理，而游戏的流畅度并不会改变！嘿嘿，Voodoo Ⅱ以后的 3D 游戏会作成什么样子？我们不敢想象。

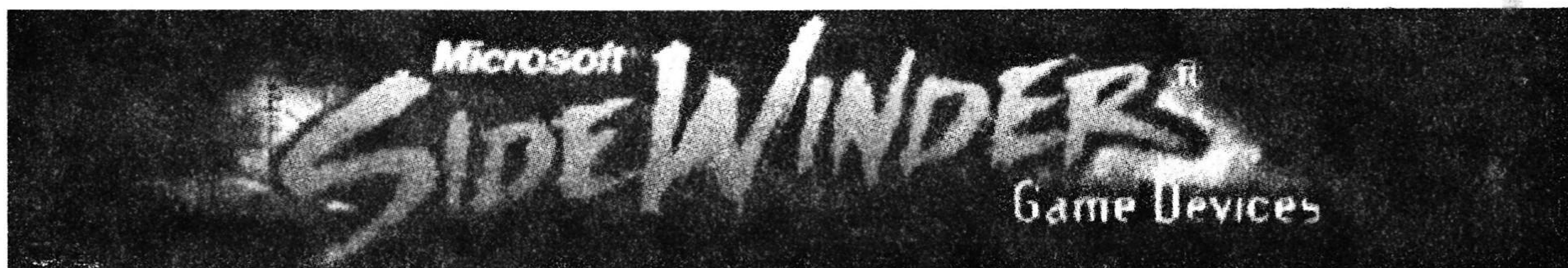
有优点就有缺点，尽管 3Dfx 向我们保证了 VoodooⅡ和 Voodoo 的兼容性，但事实是我们这有好多游戏不能直接支持 VoodooⅡ，要么需要修改才能支持，要么根本不支持。在我们常见的游戏中，必须经修改才能支持的有 MotoRacer、Myth、The Need For Speed 2 SE、Uprising、NBA Live ’98、X－Wing Versus Tie Fighter、FIFA ’98、EF2000 2.0 等等。大家可以去 www.diamondmm.com/underground“游戏发烧友的家”去看看。另外拥有 Voodoo 的老玩家要注意了，Voodoo Ⅱ用的 Glide 2.5 与原来的 Glide 2.42/2.43 既不兼容也不能共存。因此要想在原 Voodoo 的机器上升级 VoodooⅡ一定要将原来的旧驱动清除出去，否则……，只有自己修改注册表编辑器了。

VoodooⅡ目前主要有有 8MB 和 12MB 两个版本。从我们的测试的结果来看，8MB(4/2/2)和 12MB(4/4/4)在速度上毫无差别，并不象一些宣传材料所说的那样，“多余的纹理内存（Texture Memory）会提高你的处理速度”。就象 VoodooⅡ等待 CPU 传输数据一样，不管是多少纹理内存，你需要花相同的时间来等待。而且现在市场上的 8MB 和 12MB 版本的差价绝不是小数。我们估计 8MB 的 VoodooⅡ要卖到 2400 元，12MB 的要卖到 3000 元。我们建议大家买 8MB 的版本。至于 Creative VoodooⅡ和 Diamond Monster 3D Ⅱ的区别，从性能上来说是很微小的(见下图)。两块卡的绝大部分元件都是由 3Dfx 提供的，两家厂商只是改了很小一部分。真正决定我们买哪一块的在于它们的售价和捆绑软件。



Diamond 的 Monster 3D Ⅱ将捆绑以下游戏：星球大战（特别版）游戏包、X－wing vs Tie Fighter、Heavy Gear(完整版)、TombRaiderⅡ(特别版)、游戏演示光盘（包括 Final Fantasy ！、Daikatana、Flight UnlimitedⅡ）；游戏示范光盘（包括 Andretti Racin、Madden NFL 98、Need for SpeedⅡ SE、Nuclear Strike、Wing Commander)。怎么样，很是诱人吧？Creative 也决定在卡中捆绑软件，但多少还没有定。

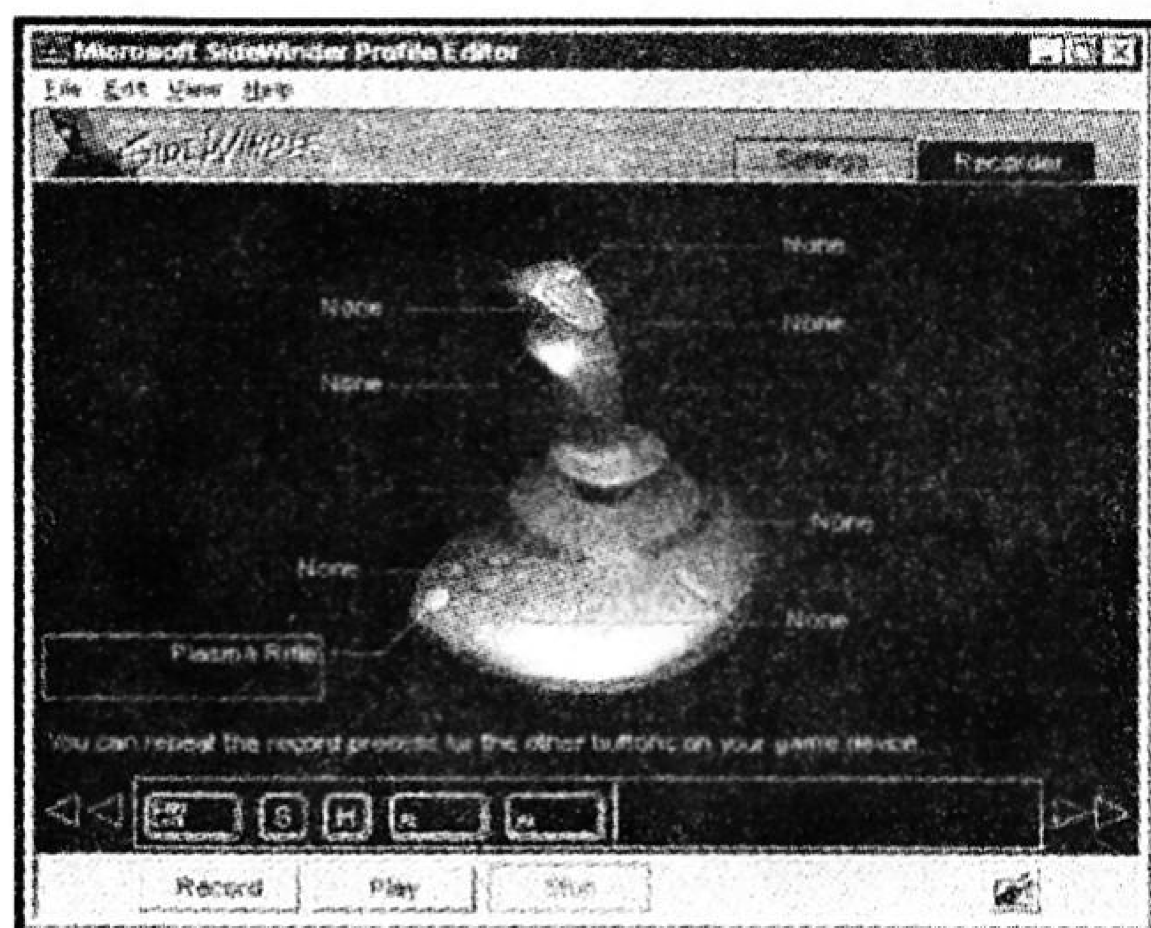
在最后测试完几块显卡之后，我的心久久不能平静下来。说实话我对游戏并不很感兴趣，在测试之前我也没想到 VoodooⅡ能和 Voodoo 有什么本质的区别，但《恐龙猎人》彻底改变了我的印象，它使我萌发了我去搜寻同类超级 3D 游戏的兴趣，它的确值得我去这样做的。 [1998.05]



游戏手柄名器赏鉴

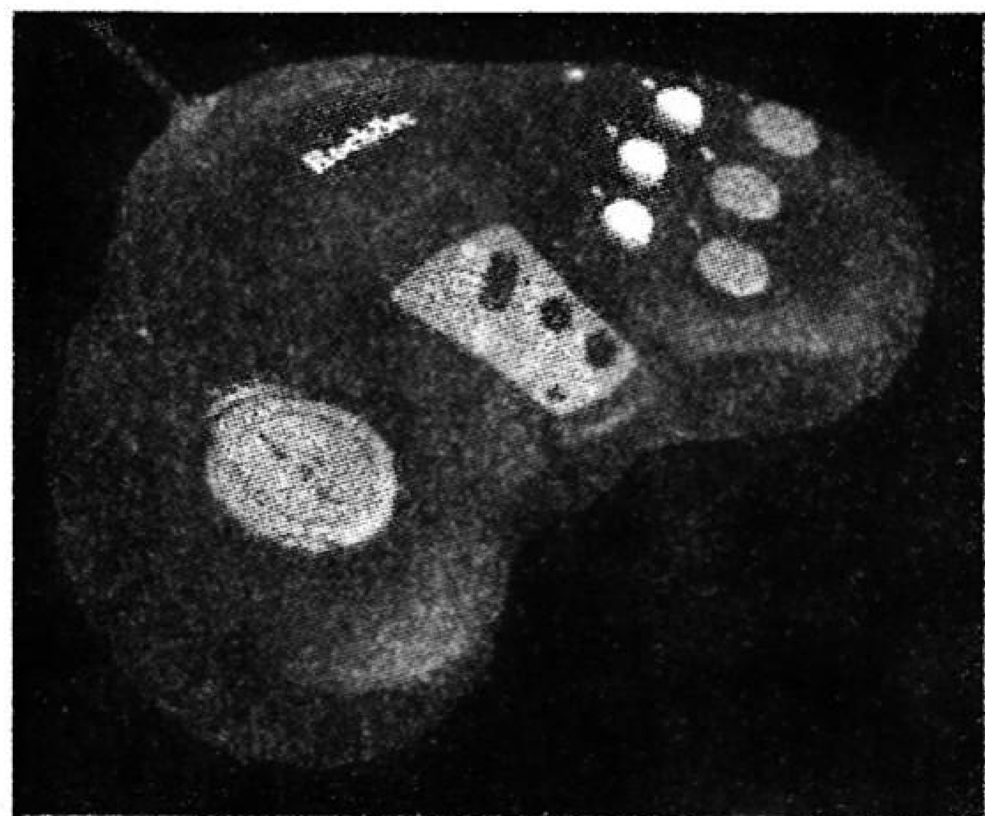
■文/严蓬

子曰:"工欲善其事,必先利其器。"这话换成现代的语言大概就是"要想游戏玩儿得舒服,就得有套好的装备"(如果孔子也爱玩游戏的话)。但是,说到玩游戏的装备,大部分玩家脑海中浮现出来的,一定是3D加速卡、PⅡ甚至大屏幕彩显等"高、精、尖武器"。在对此高投入的同时,却忽略了一些同样能提升游戏性的精巧装备。比如说——手柄!



如果你是一位狂热的赛车和飞行模拟游戏的爱好者(PC兔子:那就是我,那就是我!),那么,你可以忽略本文。因为你需要的是一支专业级的JOYSTICK(摇杆);如果你是一位CRAZY KEYSTROKER(敲键狂人?这是我臆造的词,可别学),并且对百十块钱的键盘不具有任何"键"道主义的关爱与同情,那么你也可以不看此文,继续对键盘的残酷统治。其余的玩家们,跟我来!

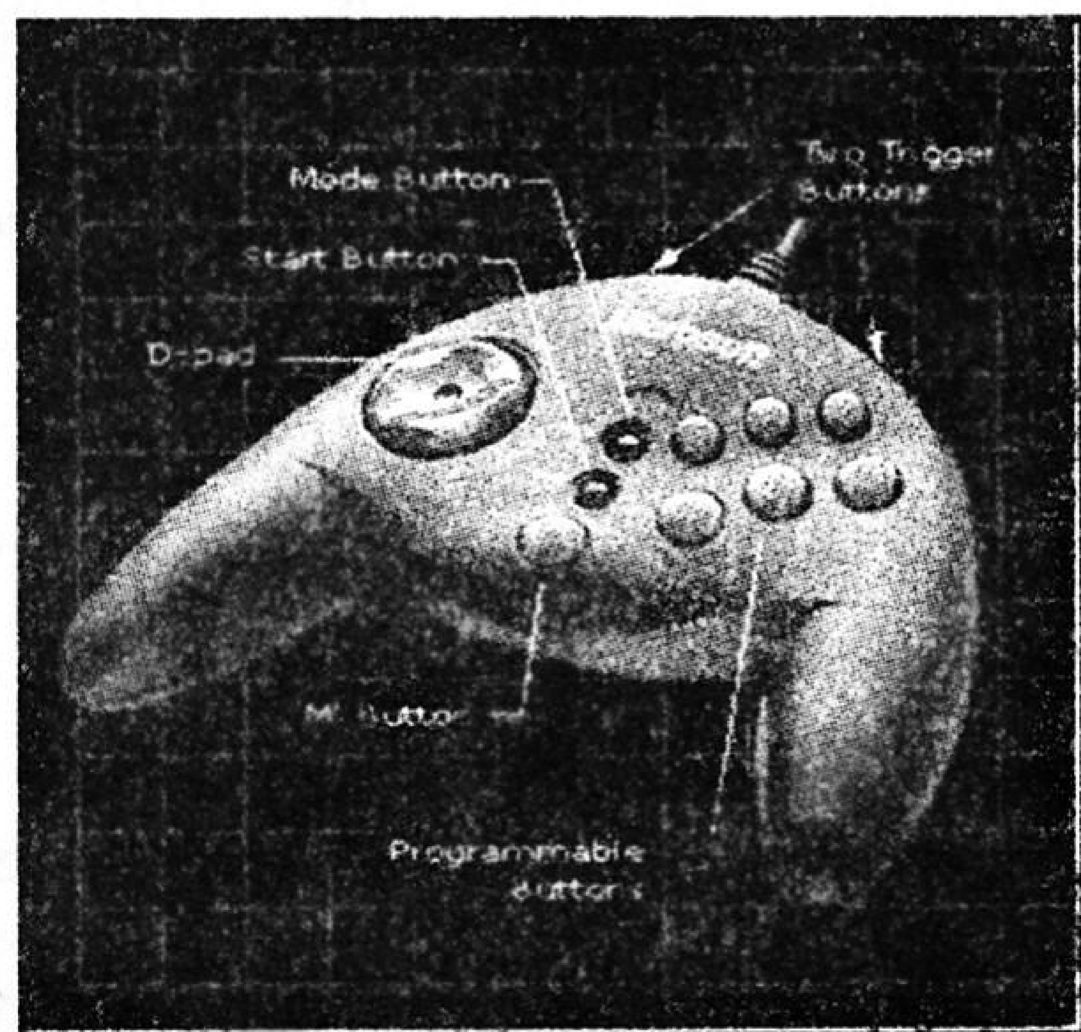
既然是"名器"赏鉴,那么所展示的就不是那种为一般大众准备的"大路货"。因为那些东西无法满足我们对功能、手感等方面的要求。动作格斗游戏迷;希望象玩游戏机一般去玩儿RPG、SLG的玩家;梦想在《NBA》或《FIFA》中展现高超球技的SPORTS GAME FANS;那些对游戏抱持完美主义精神的、有钱的玩家们;本文将介绍四款手柄名器给你们!愿诸位能借助于此为自己的游戏生涯打出一记漂亮的"PERFECT"!



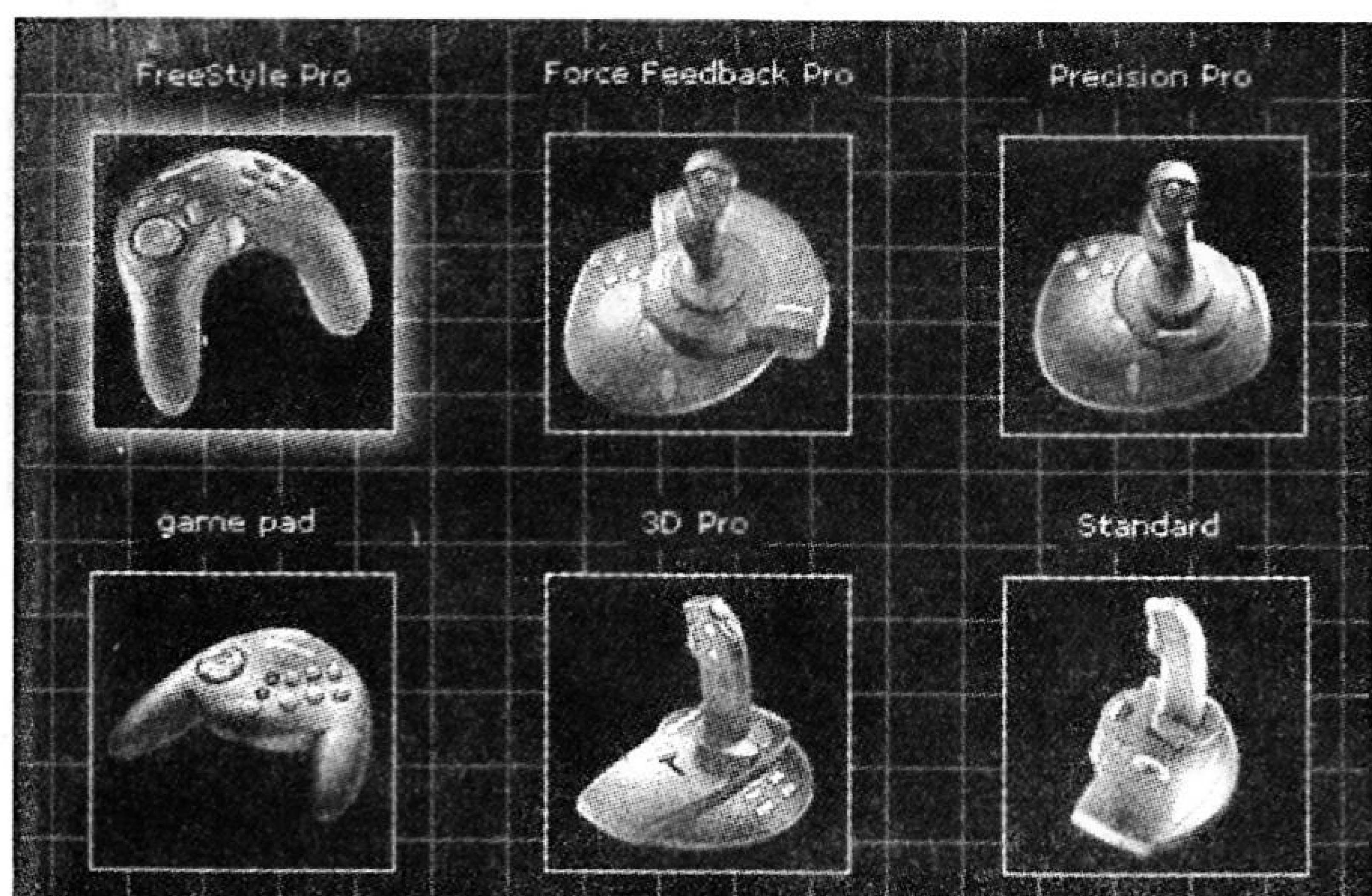
一、后起之秀,超越时空的黑色战机
——微软的SideWinder

微软,说是微"软",实际却是"软、硬"兼施。比尔·盖茨真有点要"千秋万载,一统江湖"的架势。它的有些东西还真是硬气得很——这里不包括我素怀偏见的IE和问题百出的Win98Beta版。

就说它在96年推出的SideWinder(响尾蛇)Game Pad吧,黑色的太空战机般外形,颇具超现实的美感,极为惹眼。两翼圆柱型的柄握持起来十分舒适,手感显得牢固而充实。在左边八个方向键中,上、下、左、右微微凸起,而斜上、斜下则略凹,使格斗出招时的错误率大大降低;右侧如普通六键手柄一样分布着A、B、C、X、Y、Z六个键,加上手柄中部的START按钮、M(MACRO)键和前下方的两个扳机式按键,十个键位足以让你轻松应付各类游戏(除了那种连键盘都觉得不够的飞行模拟游戏)。你会感觉到,其设计非常符合人体工程学。绝对的名家名器!

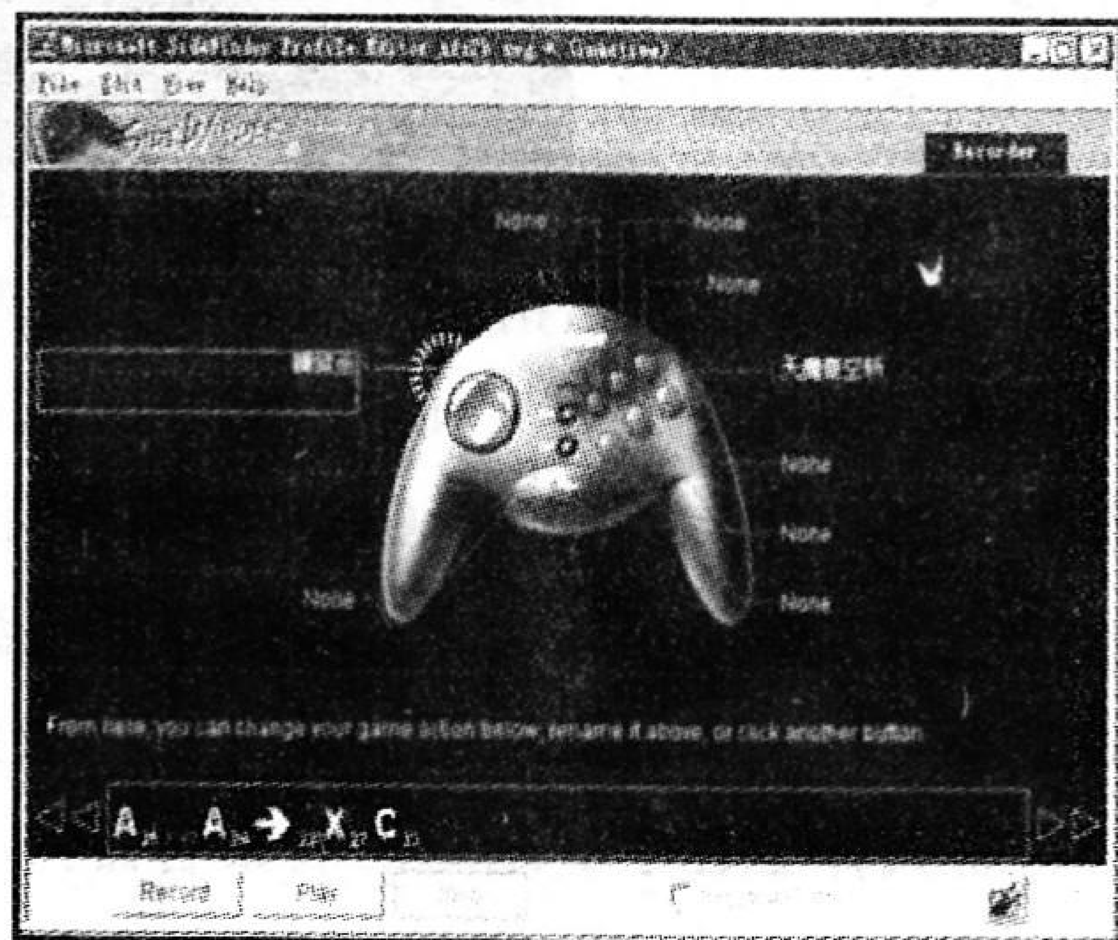


SideWinder接的是声卡十五针的游戏口,最多可允许



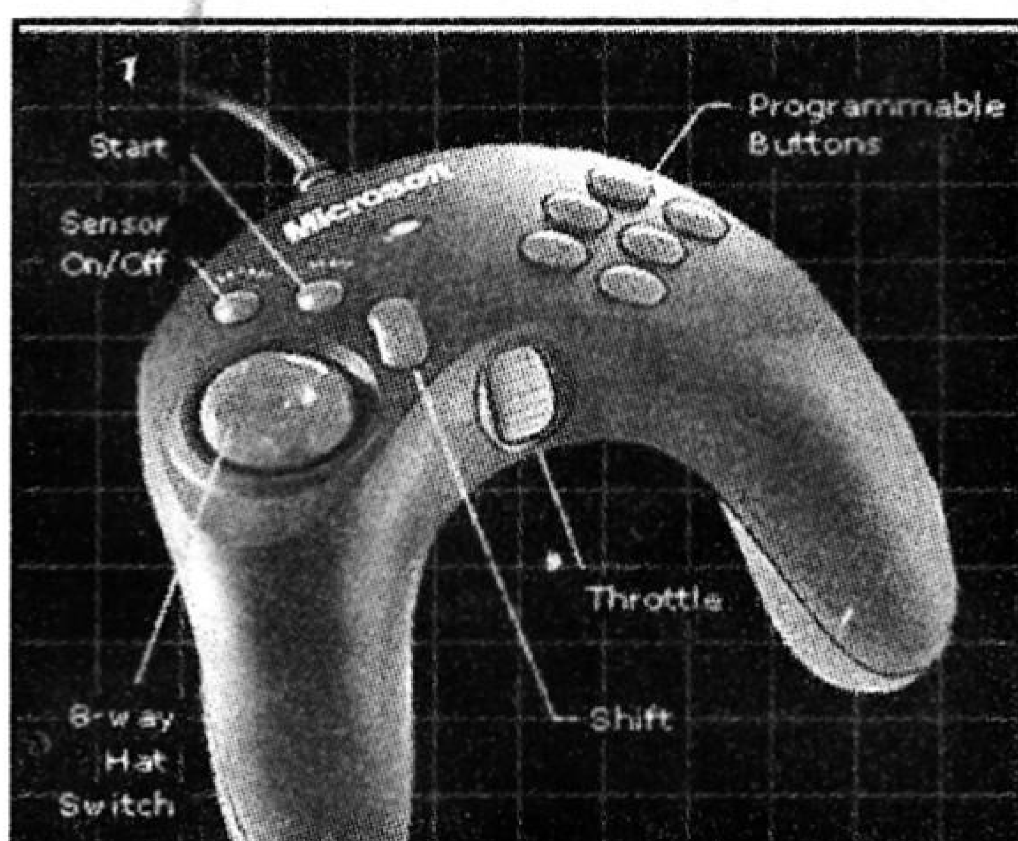
四支串联，兼容性非常好（废话，微软出的东西，能和自己闹别扭吗？）噢，我是说，很多游戏都为支持它而作了特别设定。象SEGA的《电脑战机》只支持两种手柄：SEGA Game Pad和SideWinder，而在《生化危机》、《街霸ZERO》等一些游戏中，更是用SideWinder的图形设定界面告诉玩家，它正是游戏的最佳拍档！这么说吧，凡是Win95下的游戏，SideWinder全能轻松搞定——除非游戏本身只支持鼠标！很多游戏还为了使它“键”尽其用而作了专门安排。而绝大部分在Win95的DOS窗口下运行的游戏也没问题。但对只能在纯DOS下玩的东西，SideWinder就只好望而兴叹了（这也许是微软抛弃DOS阴谋的又一个明证）。

为什么SideWinder如此炙手可热？除去上面提到的优点，另一个很重要的原因：它是一只数字式手柄，具有强大的“宏”（台湾叫做“巨集”）定义按键功能。上面所提到的M键便是发挥这一功能的机关。当安装完SideWinder的驱动后，在桌面右下角的systray中便有了它的身影。对于2.0版以前的驱动而言，需要打开设置界面，和要玩的游戏建立关联，然后便可以把复杂的“大招”录在一个键上！但前提是输入的出招指令要完全正确。本来我买SideWinder，很大程度上便是冲着此功能去的，但实际一用才发现，这玩意儿有点华而不实——你必须经过多次尝试才能成功。而且，对于需要蓄力的招数更为困难，甚至可以说是一种折磨！



但——前几天上微软的主页看了看，发现了2.0版的驱动（其实去年就有了）。把这个4M的庞然大物DOWN下来一用，才真正感受到了SideWinder的威力，当时乐得我是……（此处删去感叹词若干）。原来，新版的驱动对宏设定也采取了数字式控制！它可以用1～9999之间的数值来表示按键时间的长短以及两次按键的间隔，还可以对按键进行拷贝、粘贴和移动。所以，什么《真侍魂》中霸王丸的“天霸风神斩”，《街霸Zero2》中豪鬼的瞬狱杀……全都不在话下！广大的，不是什么高手、高高手的，但又非常希望能在《街霸》中打出那个小天天来（阿弥陀佛，那位叫小天天的老兄，It's a joke）的格斗游戏迷们，SideWinder是你们的新希望所在。

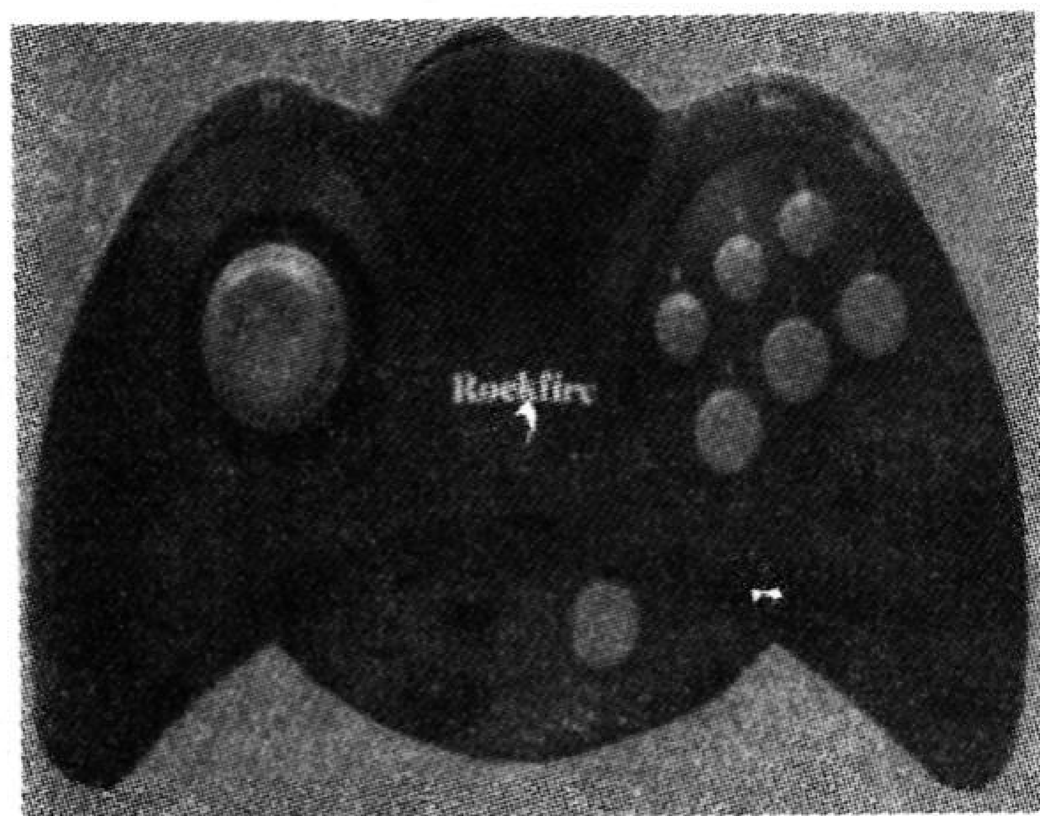
在微软的主页上，还看到了一条令人激动、不安的消息——今年九月底微软将推出一款新的Game Pad：SideWinder FreeStyle Pro！看看它那Cool极了的外形，我就觉得要准备钱了。这款手柄将把赛车和飞行模拟游戏迷们统一到SideWinder（其实是微软）的大旗之下，因为那上面居然有“节流阀”。更“可怕”的是手柄中内含一个运动感应器，当这个功能打开时，前后摆动手柄，飞机（我们先假定在玩飞行游戏）便会随之俯冲或爬升；左右摆动时，飞机或赛车也会作出相应动作！天！微软竟在手柄上作出了方向盘的感觉，真不知他们是怎么实现的（也许手柄中有一套陀螺系统）。我目前唯一担心的，就是它在国内的上市时间和——售价！



二、蓝调骑士
——Rockfire的“太空游侠”

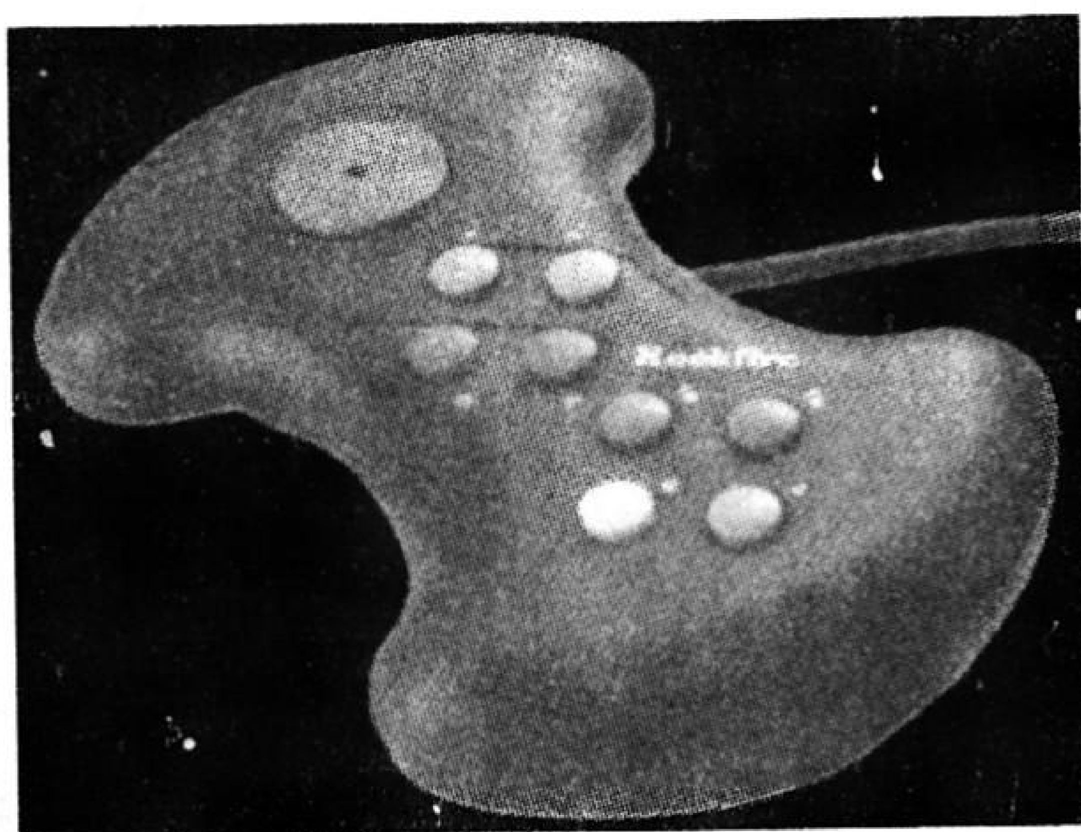
上次为大家介绍了“微软”的SideWinder（响尾蛇），它千好万好，但在纯DOS下却是无能为力（除非游戏中有专为它编写的驱动）。另外，虽说SideWinder能模拟键盘，但这种模拟只限于十个功能按键，方向键却无法重新定义，这就是说，要想用它来玩RPG或SLG游戏，只能把上、下、左、右设在A、B、C、D键上，这有多别扭啊。在这方面台湾Rockfire（昶玮）出品的QF-307iq“太空游侠”就比SideWinder略胜一筹了。

第一次见到这款游戏手柄，我就被它优雅的蓝色色调和流畅的外形所吸引。与SideWinder相比，它似乎更有几

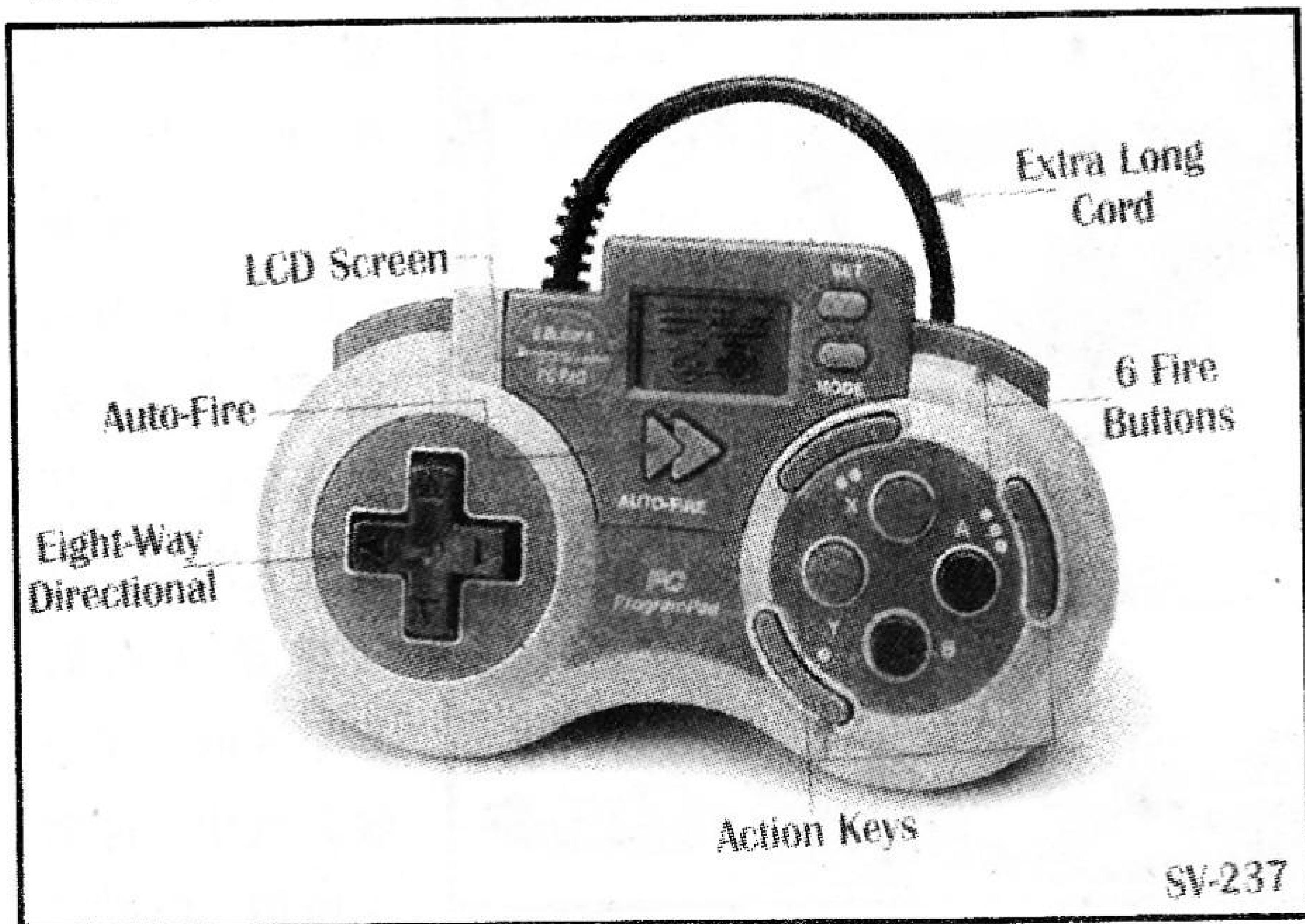


分古典气质。从功能上说，这款“太空游侠”至少有两点十分引人注目：

一是它没有普通手柄的十字形或圆形方向键，而是采用了摆轴式方向键，也就是一个小小的摇杆，每当玩家操纵时，它就会发出“咔哒、咔哒”的声音，很是动听。Rockfire 自己在产品介绍中提到“这种摆轴式方向键柔软、舒适，让使用者操控时更精确、快速，360 度回转极为顺畅、流利。”柔软、舒适倒是不错，用这种方向键玩游戏，尤其是对战游戏和动作类游戏，确实不会让你的手指又红又肿。但说到精准快速，那可就有点儿见仁见智了。以我的感觉，用它来玩对战游戏似乎有些过于灵活，有些指令(特别是长一些的指令)不容易准确输入，用来玩射击游戏似乎更好些。它有四方向和八方向两种选择，在一些只用到四个方向的游戏中确实是其他手柄更为精确些。



第二点值得一提的是，这款“太空游侠”使用的是键盘接口而不是游戏口！它直接模拟键盘信号来操纵游戏，因此不需要任何驱动程序(包括在 Win95 中)，游戏当中也无需校正，安装、使用起来极为方便。从某种意义上说，它才称得上：凡是能用键盘玩的游戏都“No Problem”呢。正因



为它接在键盘口上，使其能突破 PC 机对游戏控制器的限制，从而可以与其它的“太空游侠”或“太空银梭Ⅱ”串联，最多可以达到……十支！(可、可有几款能让数人用手柄玩的游戏呢？)

当然，这款手柄也可以进行宏定义，只是在十个功能按键中，用户只能使用给定的两个键来设定绝招，不过好在它还有四个“组”的设定，那么可以进行宏定义的键的总数就成了 2×4。在定义绝招时，它也可以通过按键时间长短来设定那些需要聚气的招数，但当然不如数字化的 SideWinder 方便了。

三、纯净的机械
——InterAct 的 PC Program Pad SV237

与前面两款手柄相比，InterAct(香港高标准公司的一个品牌）的 PC Program Pad SV237 无论是从造型上还是使用功能上，都显得非常经典、传统。看到这款手柄，玩家一定会觉得它的外形与超任专用手柄一般无二。没错，因为这家公司同时生产超任、世嘉五代和土星等游戏机用手柄。



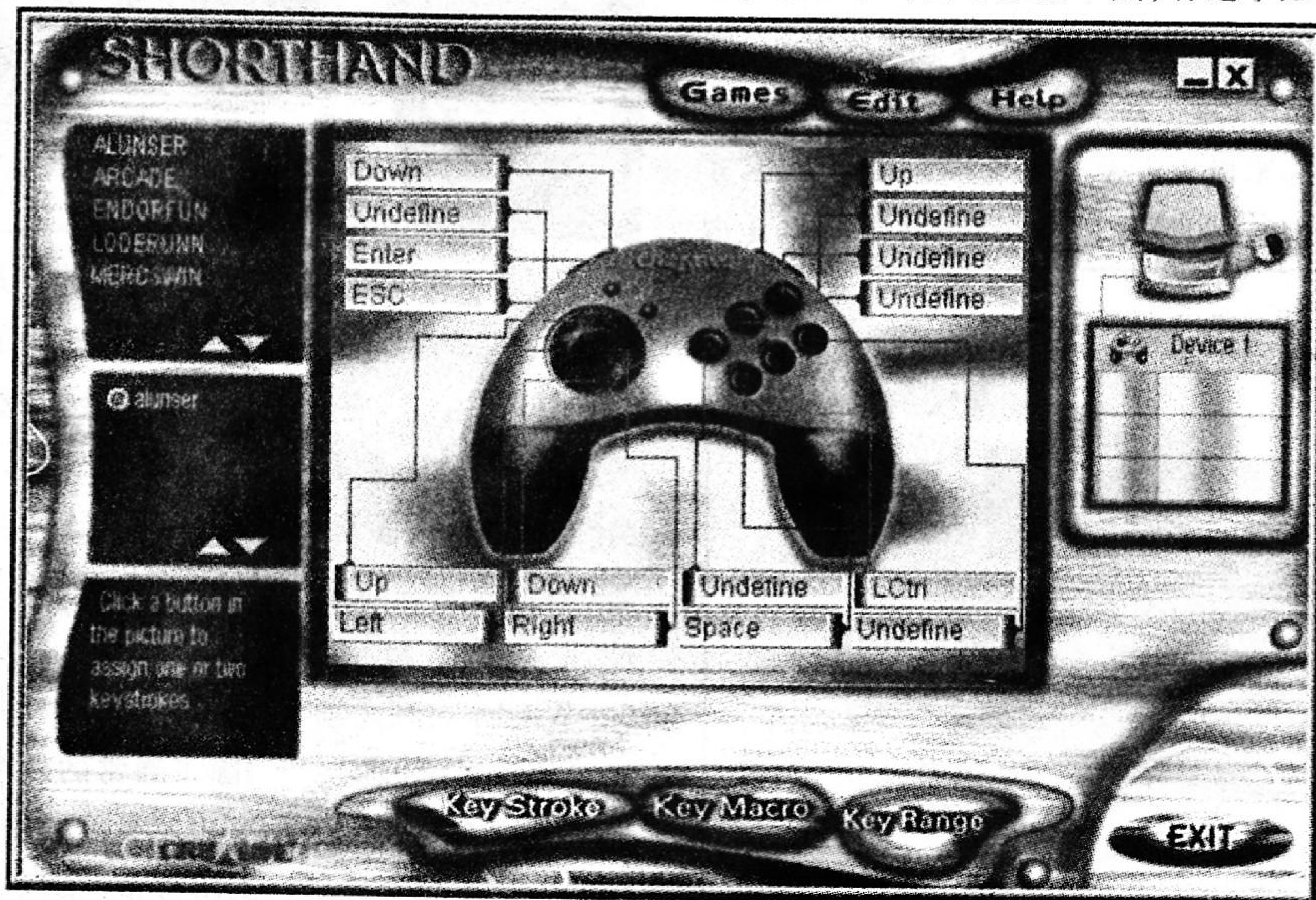
这款手柄其貌不扬：灰白相间的朴素底色，红蓝双色按钮，扁平的躯体造型……握持起来的手感远不如上两款手柄舒服。但是，它自有其动人之处，不然如何能入选本文的“名器”鉴赏？看看它的外观就会发现，它有一个很小巧、美观的 LCD 液晶显示屏，能实时显示各种按键的操作状态。这使玩家在对键进行宏定义的时候不至于总是“盲目”摸索，可以清清楚楚地看到自己设定的指令。在 SideWinder 出现之前，这种功能可是使我对这款手柄垂涎三尺的重要原因呢。　除了通常的六个键之外，这款手柄还有三个“Action Key”，也就是可以进行宏定义的键。再加上它们之间可以进行两组设定，能够设的键总数就是六

个，在这儿款手柄中算是少的。不过，它针对《街霸》系列等游戏，预设了三十组动作，像脚刀、升龙拳、花坐等都在其中，也算可以了。令人不可思议的是，这支带液晶显示屏的手柄居然没有记忆功能！每回开机玩游戏，你都要重新对“Action Key”进行定义！实在是令人@#$%……真不知道设计者是怎么想的。

在一些小的地方，这款手柄也是有得有失，让人喜忧掺半。比如说，它的说明书是这儿款手柄中最“简洁、明了”的（SideWinder的使用说明太简单，“太空游侠”的又有些过分繁琐），它优秀的驱动使其在DOS和Win95下都能有很好的表现。但是，我直到现在都找不到其出品公司的网址，技术支持、驱动升级等自然也就无从谈起。噢，对了，说明书上介绍，这支手柄还有一种反向动作功能。似乎是你以左向的方式设好键，那么在对战游戏中，角色跳到屏幕右边时，设定的键依然有效—左右功能会自动颠倒过来！这倒是个极有用的功能，连SideWinder也没想到，只是我怎么就没试出来呢？难道是我这个……某项值不够高？

四、灰色仿生者
—“创新”的BlasterGamePadCobra

“创新”现在有些象微软，当然，这并不是说他在做系统平台和浏览器。我是说，“创新”也变得什么都想插一杠子了—从3DBlaster到Voodoo这样的显卡或加速卡，从CD-ROM到DVD套件，从PCWorks音箱到这款BlasterGamePadCobra手柄……但愿它做出的都是精品，以免给人留下“志大才疏”的感觉（随着PCI声卡的走俏，“创新”现在声卡霸主的地位，我瞧有点岌岌可危）。



说“创新”像微软，也并不全是一种比喻。就拿这款BlasterGamePad来说吧，还真是很像很像微软的SideWinder。甚至从名字“Cobra”（眼镜蛇）上，都可以明显看出模仿的痕迹，因为，SideWinder正是“美国西南部的一种响尾蛇”！

虽说这种做法缺乏“创新”，但也犯不着对它敬而远之。平心而论，它依然是一款名器。

外形上，它简直就是SideWinder的变形版。SideWinder的中部微向下凹，而Cobra此处则向上凸起；SideWinder中部有“START”键、“M(MACRO)”键和“MODE”键，Cobra把“START”键和“SELECT”键放在了方向键的右上方；SideWinder除了普通的6键外，前下方还有两个扳机式按键，Cobra则将扳机式按键的数目提高到4个。这样，Cobra就比SideWinder实际可用的按键还多出了两个，大概是目前键数最多的手柄了。

从手感上说，我认为它不如SideWinder，但要比上次介绍的两种手柄好。Cobra的握持部分被包上了一层橡胶，非常稳固，不会因手出汗而滑脱。但整体体积较小，手大的人握持起来可能会有点儿局促，不如SideWinder大气。另外，一般手柄的六个基本按键应在统一平面上，使手切换按键时方便、自然，但不知为何，Cobra上的X、Y、Z键却如梯田般层层斜立，并与A、B、C键构成的平面成45度角，按起来有些别扭。Cobra的方向键比较宽松，搓招儿颇为方便，不像SideWinder用长了容易累手。在输入指令的精确度上，它则不如SideWinder。

Cobra是一款数字、模拟方式兼有的手柄，通过手柄下方的“A”（模拟）、“B”（BYPASS）、“D”（数字）3个开关进行转换。在数字状态下，它的功能是很强大的：可以模拟鼠标（独具匠心，但好象累了点，有这个必要吗），也可以模拟键盘并进行宏定义，特别要指出，它的方向键也可以进行设定，与X、Y、Z那些键一样。这样，用它来玩SLG、RPG游戏显得非常方便。但它也存在着重大问题，方向键是4向而不是8向！在一般游戏中，这倒无所谓，但当需

	微软 SideWinder	Rockfire－ QF－307iq	InterAct－ SV237	创新 Cobra	其它 一般手柄
接口	游戏口 （可连4只）	键盘口 （可连10只）	游戏口	游戏口 （可连4只）	游戏口
手柄模式 （可用范围）	全数字 （Win95）	模拟 （DOS& 95）	不详 （DOS& 95）	数、模可转换 （DOS& 95）	模拟 （DOS）
宏定义 （方便性）	极好 非常方便	较好 略显繁琐	较好 方便	较好 方便	无
驱动程序 Win95下	很好	不需要	一般	较好	无
手感	非常好	很好	较好	很好	一般
按键数 （包括方向键）	14	14	13	16	≤10
价格 （人民币：元）	高 ≈400	较高 ≈300	较低 <200	较低 <200	低 <100
技术支持 与升级	很好	很好	无	较好	无
产地	马来西亚	中国	中国	马来西亚	中国
说明书 （语言）	很简略（英）	很详细（英）	很详细（英）	较详细（英）	无
总评	★★★★☆	★★★☆	★★☆	★★★☆	★

要进行宏定义时，可就糟糕了，类似于《街霸》中纳什（NASH）上尉的“连环脚刀”的指令该怎么设定呢？我没想出好办法。

还需要指出的是，在Win95下，Cobra的表现相当不错，可在DOS下，兼容性似乎并不是很好，比如我用DOS版的模拟器CALLUS玩游戏，方向键就有些不太灵便。而Win95下的驱动，也还有很多地方需要改进，才能更彻底地发挥数字手柄的威力。“创新”还需要不断地创新。

五、手柄综合评述

我们心中的梦幻手柄应该是什么样的呢？从前面数款手柄的介绍中，似乎可以看出些端倪。首先，它应该是数字式的，带有优秀的驱动，设置应方便、简洁；其次，它应该有较多按键，符合人体工程学设计并具有强烈的视觉效果；另外，它应该可以在DOS下使用，最好能带个小摇杆，方向键应该可以设定，最好再能支持力回馈……唉，谁能设计出这么一款极品手柄呢？（你别看着我呀）

临渊羡鱼，不如退而结网。咱们还是把这几款手柄列个表，您自己斟酌着弄一只称手的是正经。

注：1. 价格为约略值，只表明其价位。

2. 从表中看，“创新”的Cobra性价比很高。

3. 测试游戏主要有：《MortalKombat4》，《StreetFighterZero Ⅰ& Ⅱ》，《X－Men》，《VR2》，CALLUS0.42（DOS& WIN95版）的游戏，NEORAGE的游戏等。

4. 如果朋友们有兴趣交流，可以E－Mial给我：CyberKnight@263.net。

［1998.06～1998.09］

60 分钟网站速成

■文/黄化



60 分钟就可以建立好自己的网站（不仅仅是主页）？是的，只要 60 分钟，即使以前你对此没有任何经验，感兴趣吗？那么就快开始吧。我把整个过程分为以下 6 个步骤：

一、准备工作

在正式制作你的个人主页前，请先在电脑上安装“IE4.0”完全版和“CuteFTP”，这些都是免费或共享软件，很多网站都可以下载。

二、申请主页

首先申请网站的主页空间。现在提供主页空间的 ISP 服务商很多，但要在 60 分钟内建立自己的“家”，只能在具备“在线即时申请”服务的服务商那里完成这项工作，这样的 ISP 并不多。前段时间自贡热线曾提供这种服务，但现在已经停止了。这次向大家介绍一个新的服务商：“天府热线之锦江春色”。这是一个专门提供免费个人网站的站点，支持“即时申请”，可使用 FTP 维护，容量限制 10MB，文件上传速度特别快。

用户名：
密码：
确认密码：
请输入你的住址：
请输入你的E-mail：
请输入你的真实姓名：
请选择你所在的省份：
请选择你的性别： 男 女
请选择你的职业：
请填写你的联系电话：
网页标题：
网页内容描述：
网页类别：（可多选） 电脑 网络 娱乐 艺术 游戏 情感 体育 奇幻 学术 财经 时尚 其他

（图 1）

键入“www.tianfu.net”进入“天府热线之锦江春色”站点，点击“用户注册”，随后出现“天府热线免费个人主页细则”页面，详细说明了用户规则；点击“我同意以下要求”，注册登记会出现用户申请表格（图 1），输入用户名、密码、联系地址等；填好后“提交”，下页会告诉你，申请空间成功（有时同时申请的人较多，点击“提交”后，没有反应，可过一会儿再提交）并告诉你登录用户名、密码及网址，不用记下它，几分钟后你会收到一封电子邮件，上面有详细的用户信息及“注意事项”。现在你就可以上传自己的主页。当然了，主页还没开始做（编者：讲话不要这样“大喘气”好不好！）。另外，如果你联接“天府热线之锦江春色”的速度较慢，也可以考虑在“网虫之家”申请主页空间，网址为 http://home.hn.cninfo.net，申请步骤与前者相同（图 2）。

您的真实姓名：　电子邮件地址：
您的联系地址：　您的联系电话：
想申请用户名：　需要的空间量：
计数器：　我要　我不要　留言簿：　我要　我不要
这么好的东西，没一点感想？给点建议吧！

（图 2）

三、制作主页

我们把主页制作限定在 40 分钟时间内完成，这足够了。打开 IE4.0 完整版所附的“Frontpage Express”，在“文件”中击“新建”；在随后的“新建网页”表格，选“个人主页向导”；在下面出来的一张表格中，选择主页的主要章节，

可以根据你的兴趣、爱好选择，建议选“职员信息”、“个人兴趣”和“联系信息”；按“下一步”，在弹出的表格中输入当前页的文件名和网页标题—按“天府热线之锦江春色”的要求，应在“网页 URL”栏中键入“index. htm”，网页的标题自定，如“× × 的奇妙世界”；下一步编辑你想在“职员信息”中向外界发布的个人资料，要求输入一些有关个人兴趣的项目，例如“PC Game”、“Pop Music”；接下来一张表里，填好自己的联系地址，击“完成”后，这个“个人主页向导”就 OK 了。

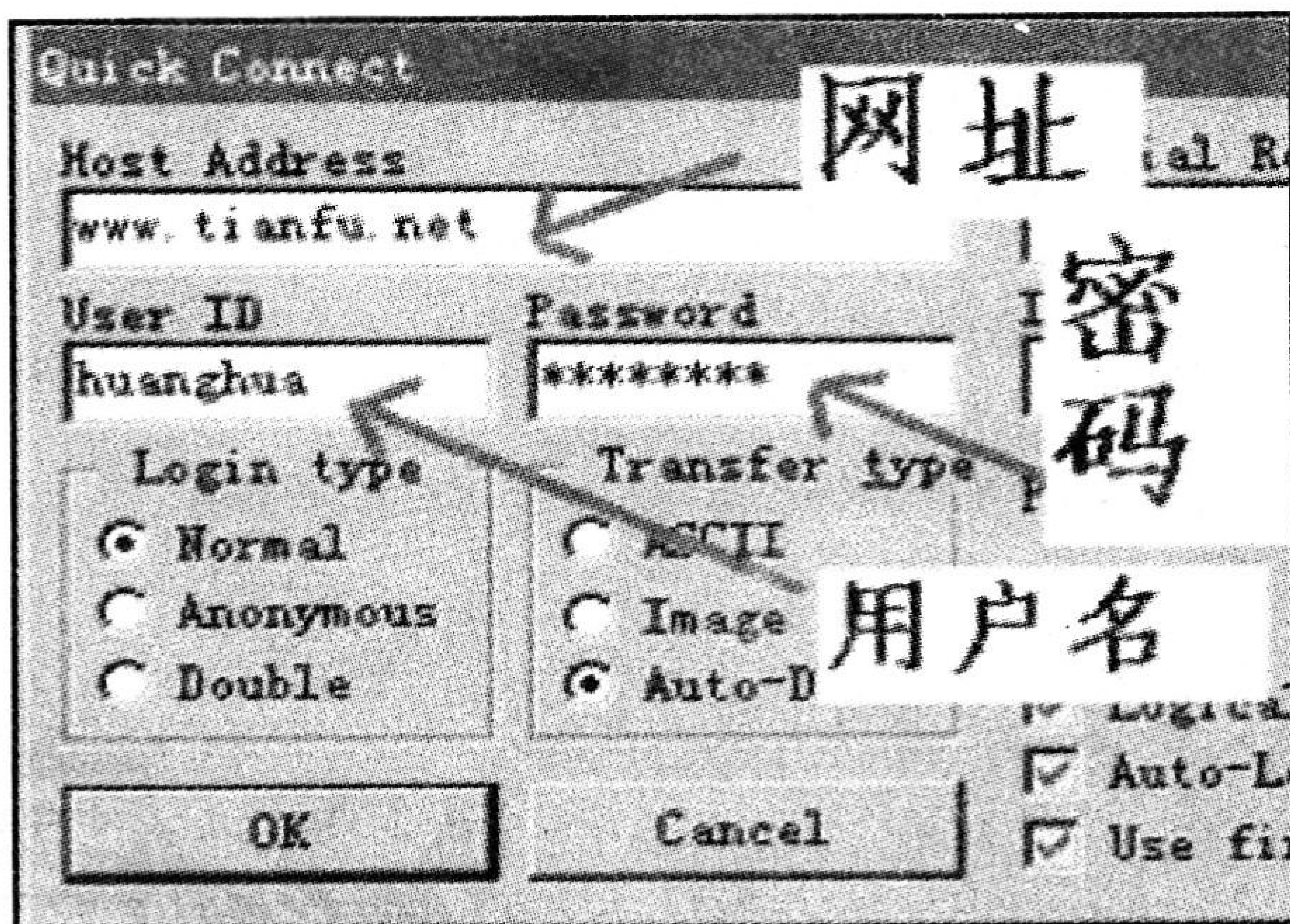
Frontpage 根据向导自动为你生成一页主页，你可以看见，它包含有标题、目录和一些具体内容。你可以根据自己的兴趣爱好，改变这些项目，如在“个人爱好”中加入自己的爱好，可以像编辑普通文档那样编辑主页。如果希望主页更漂亮，可以考虑增加图片和背景。这需要事先准备好素材(如个人照片)，然后点击“插入”并选择“图像”，注：图片和这一页最好放在同一文件夹中，以免出错)，光标指的地方就是插入图片的位置，可以使用“左对齐”、“中对齐”、“右对齐”固定图片方向；在“格式”中选“背景图象”并打勾，就可以选择一幅图作主页背景；也可以不用图片，而选择背景颜色。如果喜欢，还可以给你的主页做一些链接，使访问者进入你的网站后，点击主页上的文字可以进入其它站点：请在“插入”中选“超级链接”，在因特网选项中选择链接类型为“http:”并输入链接目标的网址，如“天府热线之锦江春色”网址：www. tianfu. net 就可以了。如果想让别人一按网页上某句话就出现你的 E－Mail 地址，可以在链接类型中选“mailto:”并输入邮箱地址。到此为止，主页制作就算完工了，保存这一页，接下来就是主页上传了。

四、上传“作品”

上传主页既可以用“IE4. 0”完整版附带的“IE4. 0 Web 发布向导”也可以用“CuteFTP”主页上传软件，由于“IE4. 0 Web 发布向导”在上传主页的同时还加入一些无用文件，所以用“CuteFTP”速度快些。

进入“CuteFTP”，先退出屏幕上出现的软件“FTP Site Manager”画面，点击左上角“FTP”的“Quick connect”选项，





(图 3)

会出现一张表格(图 3)，在“Host Address”里面填入“天府热线之锦江春色”的地址“www. tianfu. net”，然后在“UserID”下填入用户名(申请时填的英文用户名)，“Password”下填入用户密码。如果忘记了可以看“天府热线”发给你的 E－Mail，填好按“OK”。

拨号进入，过一会儿出现一张名为“Login Messages”的欢迎表，进入后，“CuteFTP”被分为两半，左边是你的硬盘文件，右边是你的服务器空间。从你硬盘的相应文件夹中把那些主页及相关图片用鼠标移入右边服务器栏内，移动文件时，“CuteFTP”会问你“Upload 1 selected files? ”选择“OK”。文件传完，请不要忘记删掉服务器上原来的首页文件“index. html”。

到这里，你的网站终于大功告成了，算一算时间，嗯……还没到 60 分钟嘛！

五、检查欣赏

下面该是在浏览器中自己检查网站了，看看真正建好了没有。在浏览器中键入“www. tianfu. net/～用户名”(“网虫之家”为“http: //home. hn. cninfo. net/home/ 用户名”)，接下来，等待你漂亮的网页翩翩飞来吧。

六、补充说明

如果嫌网址太长，你可以去“http://my. yeah. net”申请一个简单的网址，如“http:// 用户名 . yeah. net”(图 4)，如果还想在网站中加入“留言本”，“计数器”等，请与该站管理员联系，或来我这里看看“http://hh. yeah. net”，有详细说明。

嗯……还剩几分钟，我该去喝口水了(^o^)，BYE!

[1998. 10]

挥毫万字饮千钟



游戏与文学艺术有着天然的联系。杂志创刊不久就专门开辟了读者进行文学创作的园地——文渊阁。玩家在游戏内外的悲欢离合、酸甜苦辣尽付笔端，“青春鹦鹉，杨柳楼台；碧山人来，清酒深杯。”这里是玩家尽情挥洒、展现才华的舞台，也一直是读者关注的焦点之一。

梦断三国

■文/星河

在“开始新游戏”的时候，我自然是依照习惯选择了“公元189年　董卓废少帝·火烧洛阳”的剧本。我喜欢在乱世中逞英豪，因为这时谁也不是大哥大。

在“选择君主”的时候，我自然是依照习惯选择了“登录档案”中以自己名字所设置的“新君主”。我喜欢让星河带领着登录的部下扫荡中原，平定天下。

在选择“统治哪个城市”的时候，我自然是依照习惯选择了“许昌”，尽管我知道陈留的曹操和洛阳的董卓都绝非好惹之徒，但我对北方城市有着一种莫名的执着眷恋。

在选择各项指标时，我自然是依照习惯把“游戏方式”设成“历史”而不是“假想”，在我看来星河已进入历史成为一名往昔英雄；我自然是把“游戏难度”设成“困难”而不是“容易”或“普通”，因为我喜欢英雄猎虎而不喜欢武松打猫；在“登录武将出场”与否中，我更是非要让他们“登场”不可。

于是电脑告诉我，“现在进入三国时代”。

开始时士兵很少，只有万余“训练”度和“士气”值均极低的疲弱之师，反映子民支持程度的“民忠诚度”也在临界点60上下徘徊，幸好“金”“粮”还够支付当年的“俸禄”。我首先要做的自然是登用武将，任命官员，治理内政，置办粮草，尤其重要的，我需要招兵买马，操练部队。尽管这要冒老百姓不满内政暴动造反的危险。因为我要随时提防董贼和曹营的兵马来犯。尽管人口只有44万，但是为了保卫和平，必须拥有自己的武装。

历史有其自己的步伐，很快地，袁绍军便从南皮进攻北平的公孙瓒，董卓军则从洛阳和长安合围宛的袁术，而公孙和袁氏也一如既往地失利并退居代县和新野。这是一个弱肉强食的时代，军队和实力决定一切。我有一种十足的紧迫感和危机感。

果然，洛阳的董氏逆贼兴兵来犯，以咄咄逼人之势直取许昌。尽管我已有了一支数量不菲的人马，但仍旧不敢与数倍于我的敌人死打硬拼——我必须时刻提防曹操。我令一队骑兵做主力，一干强弓为辅军，事先挖好陷阱，而后利用“火计”加上“风变”“天变”之类的招术与敌周旋。有时我甚至会纵火烧得满屏皆红，而有时则能使用游击战术一连拖上数月。当然啦，熟知《三国Ⅳ》的玩家都知道，与董卓交战的最大好处就是能收降吕布，一般来说，最多策反三次，这个出尔反尔的家伙就会义无反顾地反水倒戈。

好不容易让董卓丢盔卸甲损兵折将而去。次月曹营必然犯境，这些由电脑掌管的君主们配合相当默契。

我不知道曹操为什么放着徐州的陶谦和郯的韩馥不打，偏要对许昌心存觊觎。也许是他反感我答应了袁绍的结盟请求，也许是献帝给他下了讨董密诏而我挡住了他的必经之路。当然也许这根本就是前世的命定，他本就该霸据许昌。但他又对我的兵力心存顾忌，因此，此役之前他不是派人侦查埋伏，就是到处散布谣言弄得人心惶惶，许昌甚至还遭到过来自陈留的火攻。

这就是我作为一个切入历史的新君主早年艰辛的创业生涯。

但仅仅一年之后，我便迅速壮大了起来。我剿灭了谯的孔秀，占据了乔瑁的濮阳，削弱了郯的韩馥，直逼陶谦的徐州。最后，我终于收编了曾不可一世的曹操。强大使我迅速为人所瞩目，甚至连北国枭雄袁绍也不得不与我主动续盟。我春风得意，下一步便是大举讨贼义旗，进攻洛阳。

问题就是从这里出现的。

正当我准备攻打洛阳时，突然发现在许昌和洛阳之间的崎岖小路上，凭空多出一座城池来。而且，在这座极不起眼的小城下面，竟标有一个非常起眼的洋文名称：BNU!

与此同时，我所有武将的忠诚度和所有城市的民心度纷纷下降了20个百分点，而这是我平素毁约都不致达到的。也许他们对此太震惊了，也许他们认为，这种奇景的出现是上天对我多行不义的惩罚。

没有什么讨巧的办法，我只得动用我以前所有的攻关经验。首先我必须知道对方的军民情况。兵法告诉我们，只有知己知彼也才有最终取胜的可能。

可侦察人员派出半年有余，周遭城市的情报已尽收眼底一览无余，甚至连武将的忠诚度也被调查得一清二楚。BNU却城门紧闭严守秘密，所有的数值依然是一道道显示

未知的横线，只有在“城市”、“君主”和“太守”的地方均显现着“BNU”的字样。看来对方的管理可谓严格，间谍居然混不进去。不过这至少使我知道了一点，就是那里管理者的称呼与城市名称一样!

我只得在没有任何情报的情况下兴兵挺进了。我决定调动和集中最骁勇的武将和最睿智的谋士，并由他们带领最精锐的部队，大举进犯BNU。而且我决定调动倾国之兵，甘冒此役损兵折将后方空虚的危险，也要孤注一掷。

我在“军事”栏中选择了“战争”一项，可电脑马上告诉我：“没有可进攻的城市”。这也难怪，在许昌的北方是陈留和邺，东面是濮阳和徐州，而这些城市都早已成为我自己的领地。除去南方波涛汹涌的大河之外，只剩下楔在许昌与洛阳之间的这颗钉子。但是，电脑既不允许我进攻洛阳，也不允许我进攻BNU。

在才尽技穷之际，我开始寄希望一些兵不血刃的策略。《孙子兵法》和那位著名的卧龙先生都说过，打仗的时候下策才是使兵。我派遣心腹前往BNU卧底，可他却沮丧地告诉我：“没有通过关哨，被迫撤回，潜伏失败”；我试图派人“反间”施计，“煽动”游说，却找不到城中的武将以便下手；我打算“造谣”生事，“间谍”调查，谣言却“很快就平息了”，而间谍竟“被BNU捉住了；谍报活动失败”！当我希望军师和侍中们“助言”的时候，这帮平时吃我喝我的还时不时被敌方蛊惑得“心神不宁”以图“赏赐”的家伙们却一脸坦然地告诉我“没有什么要指点你的”，就好象他们从来没领过我的官饷！——我承认我从未遇到过如此棘手的问题。在极度绝望之际，我甚至不顾军师关于“没有情报，去了也没用”的忠告，使用了十有八九必将失败的远程“火攻”，结果自然是一事无成。

我陷入一种深深的苦恼之中。

我把鼠标滑到一边，点燃一支香烟。缭绕的清烟散入暗夜，我开始思考游戏以外的问题。

我认为这反映出一个思想，那就是进入历史的问题。我始终坚持认为历史上人类所目击到的所谓UFO有两类：一类是外星来客，一类就是我们自己。

比如我自己在进入《三国Ⅳ》的时候，如果把电脑中的游戏当做历史环境，那么就可以认为我是通过时间机器进入并干涉了历史。在游戏内部的君主和武将们看来，一个从未有过记载貌似神明的强权人物突然降临到了这个世界，与他们一起征战厮杀，问鼎天下。

而现在，一个并非属于地球文明的、来自外星球的智慧代表出现了。它甚至不需要寻找“空白地”城市以落脚，竟可以在短短的一个月之间建造一座城市。

每一位熟悉《TRANSPORT TYCOON(运输大亨)》的玩家都知道，如果在设置难度时把“Disasters(灾难)”一项选在“On(开)”上，那么就会经常有各式各样的“飞碟”前来骚扰，在离去之前非要焚毁一辆公汽拆掉一段铁路或者炸飞一座工厂不可。在这里，他们又出现了。

但就《三国Ⅳ》——尽管是加强版，并没有这样一项功能，而且我也不相信其程序具有自己篡改历史的功能。因为以前我曾试过一个君主不选，让电脑指挥各位英雄逐鹿中原，以免外人干涉历史。但电脑的各种攻略实在令人难以恭维，就像互有漏招的两名臭棋篓子的对局。甚至出现过这样的情况：当攻方兵力占绝对优势时，步兵援军居然在城下静待；而主力部队在独自架云梯登城后，却在城头等待观望而不出一招，听任守方部队在城上逍遥，直至最后粮罄金尽士气低落而收兵——这不禁令人想起了二战初期英法军队坐看德军攻占波兰的奇怪战争。

在用尽所有手段，一切希望都已泯灭之后，只能放弃针对洛阳或者BNU的企图而另谋他径。在最后绝望之前，我还试图由谯经汝南进攻已为董卓占据的宛，而后从洛阳的西南方向发起进攻，结果与前次如出一辙。我相信即使我攻克了长安，再由弘农从洛阳正西方向发起攻击，结果仍是一样。尽管BNU城位于洛阳东侧，但它却使洛阳的四周都被覆了一层用以自我保护的强场。晋阳的袁绍始终没有向洛阳发兵更进一步证实了我的猜想。

我只得通过寿春一路向南方挺进，一路所向披靡，挡我者死。但我对许昌方面却丝毫不敢大意，仍旧陈兵十万。对盟友袁绍的防范固然是一个方面，但我更担心BNU的统治者有一天会公然撕破伪装，大举进犯。我必须时刻保持警惕。

这种事并没有发生，但我经常得到报告说，“有人在街上散布主公的坏话”，我的武将也频繁地“心神不宁”；甚至有个别忠诚度没来得及赏上去的武将竟然不辞而别。出人意料地是他们并没有投入到哪一方的阵营，而只是“下野”了。但我相信，他们一定已经被BNU城所秘密招募，等待他们的命运并不乐观——非洗脑即拘禁。同时我发现，许昌竟与邺遭到了同样的命运，经常受到一些游牧民族的进攻，而且次数频繁，而这些民族本来是绝对不可能出现在这里的——我怀疑一定是有外星人化装进城!

在离BNU较远的地方，诡异之事也时有发生。

有一次我由于操作失误而使一名孤守城池的太守只身“移动”，没有带兵，结果当下个月我想让他返回时，电脑居然告诉我“没有可移动的城市”。我惊奇地发现那座城市打出了一面无字旗。当我点到此城查看其情报时，发现城中军队依旧，但却无君主——城中的居民居然决定“自治”，实施“共和”了。

公元196年元月，我基本上控制了北方的大部分地区，开始考虑进攻长江流域的南方重镇襄阳。这时我突然发现，在与襄阳接壤的边防城市东面，赫然出现了一座陌生的城市，下面标注着那个令人心悸的“BNU”字样。与此同时，原来在许昌与洛阳之间的BNU城倏然消失，仿佛从未存在过一样。它虽然没从我眼皮底下让我眼看着云消雾散，但我相信它不可能拆迁得更早，因为每个月我都要关注地扫上它一眼。

与上次几乎一样，武将的忠诚度纷纷下降，臣民的民心度也一落千丈。

我几乎怒不可遏了。电脑莫非是在“戏弄洒家”?但无论我怎样激动，对此还是一筹莫展。

这时候我终于冷静下来，开始思考历史以外的问题。

从对游戏的投入角度来说，可以认为我的进入是时间旅行者对历史事件的干涉，而BNU的出现是外星飞碟的入侵。但是，如果从现实的角度来说，就只剩下一种可能了，那就是有人通过网络进入了我的游戏。

在玩游戏的时候，我的网络总是处于开放状态，以备随时答复有人寄来的信函。反正作为网络上的栏目主持人，公司给我支付了近乎无限的费用。那么，就难免有人和我开个玩笑。

有一些游戏是可以利用网络来进行的，但是《三国Ⅳ》不行。不过我知道有许多网络高手是不在乎这一点的，他们能够从从容容地挤进别人的网络，然后肆意篡改别人的资料。我猜想，他一定是通过网络进入我的电脑，修改了原有的游戏版图，凭空设置出一座城市，并设置了遭到各种进攻时的反应，而且在情况有变时迁徙——这与外星智慧对地球考察的方式是吻合的，它们的考察范围自然会每隔一段时间就收枪易地。

对方之所以这样做，也许是针对我前几天张贴在网上的一篇文章开的一个小小的玩笑。

我在网络中负责“科幻小说评介与研究”的讨论栏目。前一段有关飞碟的议论突然升温，大家各抒己见，吵得不亦乐乎。我本该保持缄默，直待论战将息时再站出来不偏不倚地总结一番。可惜我没做到，因为我强烈地希望昭示自己的一个观点。

如上所述，我认为所谓不明飞行物有两种，一种可能是外星智慧的产物，或者自然现象，或者秘密武器。但是，还有一种很大的可能——当然这具有强烈的科幻色彩——那就是飞碟即人类的产物，它是未来人类研制出的时间机器。

根据历史记载，飞碟从来都是来无影去无踪，而且凡与飞碟交手的人类武器——当然大部分都是飞机——从来不能伤其丝毫。对此我们当然可以解释为外星人的技术先进，但如果将飞碟看作时间机器，那么在解释时不妨换一个角度——它是从时间中来，又回到时间中去；在它出现前的那一刹那，它还不属于我们的时间，在它离开前的那一瞬间，它已注定要在我们的时间中消失。它们只要调动时间坐标，就可以使那些武器不能伤害到它，哪怕时间差仅仅是一微秒。你能打着一个与你不在同一时刻的人吗?

也许我们的后代用这种方法在研究他们祖先的历史，就像我们研究三国史或其他什么朝代的历史一样，只不过未来人的方法更为直观和精确罢了。

所谓不明飞行物，实际上就是我们自己!

我把这些观点张贴到网络上，顿时掀起一场轩然大波，使讨论发展到一个高潮。

可坏就坏在我在文章末尾加了一句：“谁知道我们的历史是否已经为我们的后代所更改?屈原投江可是自愿?阿房宫大火怎会持续长久?玄武门之变是否已被干涉?清宫秘史为什么至今得不到澄清?”我列举了一大堆诸如此类的存疑史料，其中当然也包括了“假如在三国时代没有神秘力量的干预，说不定天下早已统一”这一问题。

于是就有人出来捣乱了。没有《屈原》《李世民》等游戏，可《三国志Ⅳ》却是非常著名，而且又是我极其喜好的游戏，这在我的个人Home Page上可是登记了的。

可惜你还是错了!我在心里对那个阻挠我统一大业的人说道。你以为我是希望自己统一天下以图风风光光地做皇帝吗?那我还不如直接去玩《皇帝》。你把我想得太低了。

我退出网络，以确保对方不会再来修改。果然，襄阳东的“BNU”消失了，但与此同时又在成都的东南方向出现了。我并不介意，罪魁祸首虽已消灭，但罪恶的程序仍在执行。可它早晚会结束的。果然，那个所谓的BNU城从西南边陲消失之后就再也没有出现。

我大军横扫，征服了所有的城市。

在进攻最后一座城市“桂阳”之前，我先把东南沿海的“吴”的各项内政治理了一番，然后全军撤出。这样，我便保留了继续治理全国而不被电脑用一句“星河于某某年统一了全中国”给撵出来了。

我在各个城市平均分配着武将和文官，然后通过“委任”的方式让他们治理内政。战争的胜利绝不是我最终的目的，我的最终愿望是要让老百姓过上安居乐业的太平日子。

但是，总有人要以各种各样的方式阻碍和平进程。他们重燃战火，兴兵叛乱，自立为王。每当一个“挥刀作乱”的

画面出现时，电脑便告诉我："星河主公，某城太守某人反叛，自立为王了。"

于是，我便又需要召集已休养生息多年的旧部，兴兵平叛。

结果当然很顺利。这些想称帝想疯了的逆子贰臣假龙天子们手下根本没兵，因为大部分军队都已经被我下令"退役"了，我不想让和平时期的老百姓还负担那么多的军备开支，而少数部队又都牢牢地掌握在我本人和一些忠心耿耿的将帅手下。

对于那些叛乱城市将领们的处置，我始终本着"主犯惩办，协从不问"的原则。为了天下的太平祥和，老百姓的安居乐业，谋反者必须杀无赦，以儆效尤。

公元234年3月，献帝终于站出来说话："如果绝灭汉室社稷，朕岂不是不忠不孝……"接着，电脑便打出了讣告："234年3月，汉献帝驾崩，汉室江山在汉朝最后的皇帝汉献帝刘协手里结束了。汉室的正统就此灭亡了。"

历史有其自己的步伐，仍旧按照自己的轨迹不屈不挠地前进着。

这时左慈、司马徽、马钧、华佗、于吉、普净、管辂等人纷纷求见，反复不断地对我说："玉玺恐怕是假的。"我知道他们都是一片好心，但他们却不知道我的心。我是不在乎玉玺的真伪的。

时常发生的叛乱提醒了我，于是我开始实行正式计划前的一个预备计划。

我把那些曾被别人释放的有霸心的流浪君主一一扶植起来，然后再一一加以消灭，能征招的征招，能释放的却绝不放逐，实在不行的只能斩首。尤其是司马家族，我把"司马懿""司马师""司马昭""司马炎"等一干"司马"姓者统一调集到远在边陲的穷乡僻壤襄平，等待着他们谋反而杀之。我特别注意司马炎，那个后来真正成为皇帝的人。

当然这样做的结果也许会出现类似俄国苏维埃政权刚刚成立时"契卡"镇压反革命分子的情况，"有时候宝剑难免落到无辜者头上"。我并不知道是不是所有的"司马"氏都与晋王朝有瓜葛，因此我的行为无耻得很像是元朝入主中原后想要杀尽汉族"张、王、李、赵"四大姓汉人的残暴举措一样。

遗憾的是在以前的战争中，我已经把司马三代的忠诚度赏到了顶峰。为此我只得使用了一种不很光彩的计谋——先对这几名野心家狂赏各种宝物，反正已达100的忠诚度不会再涨。而后我再一一加以没收，这样司马家族的忠诚度狂泄不止，直扑零点。一个月后，他们果然兴兵造反。

于是我师出有名，很快便平息了叛乱，并毫不动情地杀掉了所有的谋反者。我知道我这样做显得十分奸诈，几乎可以与曹操之流的奸雄媲美。但是我没有办法，为了全国百姓的安居乐业，我心中不能存有妇人之仁。终于，当我相信再也不会有人为了自己的王业而驻扎举兵之后，我便开始了我那个鲜为人知并且未必为人理解的宏大计划。

我散尽了所有的钱粮武器，解雇掉所有的文官武将，把鼠标点到"君主"一项，屏幕上显示出"任命""委任""处置""流浪"各个选项。我把鼠标移到最后一项上准备予以确认。最后再看一眼自己亲手调理出的太平盛世吧，实在是有些难以弃舍。但不这样又如何呢？即便我真有传位万世的野心，在我死后而且女儿星云也行将离世时，江山社稷还是很难交给自己所熟识的人。在此前的一次游戏时，我甚至不惜交给玩友以前所设置的具有很强敌对心理的君主和武将，但届时他们也都纷纷离世。在我对历史进行了百余年的干涉之后，各种痕迹还是被消灭干净了。

历史有其自己的步伐，仍旧按照自己的轨迹不屈不挠地前进着。

我狠狠心，点动了鼠标。

于是，我只身一人，带着女儿星云，开始了功成名遂后的流浪生涯。

然而每到一座城市，都有众多的武将前来投奔。他们曾经都是我的爱将，对我忠诚有加。我感动得热泪盈眶，然而我却一一狠心地加以拒绝。

真正祥和安宁的社会是不需要管理者的。太平盛世，天下大同，老百姓安居乐业，尽享和平。

江山社稷！

我终于改变了历史！

编后记：

"文渊阁"终于又得个机会在这里和大家见了一面，星河先生这篇以《三国志Ⅳ》为背景创作的科幻小说想必能引起您的兴趣。文渊阁是一个被众多读者寄予殷切期望的栏目，自去年十月份以来它已沉寂了很久，不少读者来信"质问"文渊阁哪里去了，做为"阁主"我深感对不起读者。但惟其背负期望之多，我愈觉压力之大，也更不愿意随随便便地应付大家。对于这个栏目，我们的原则是宁缺毋滥。"巧妇难为无米之炊"，这一点相信大家能够理解。既然大家都是文渊阁的支持者，何不展开您的想象，一起为这里"添砖加瓦"，我们期待着。

[1997.04]

RAGE RACER

（并非攻略）

■文/户愚吕兄弟

这只是一个熟悉的冬日清晨，而这条与东京湾防波堤并行的公路，以及路边这张略显斑驳的长凳，也是我所渐渐熟悉了的。四天来一直是它们在陪伴着我一起来迎接朝霞中那既熟悉又陌生的身影，但胸中这一缕兴奋与焦躁相织的复杂心绪，却只能是属于我一个人的。现在是五点二十八分，如果她准时的话，那么……想到这里，我那颗早已迫不及待的心急速地跃动起来。不能再缩手缩脚的了，下定决心了！天才户愚吕一定行！不由自主地，我的目光被拉向了那略显模糊的地平……

还是在上周的事吧！因为是 NAMCO 新娱乐城 NAMJA TOWN 的开业式，所以难免人头攒动，其中的一个便是户愚吕。说实在的，对于我这样一个耽于享受的纨绔家伙来说，已经对一切都失去了新鲜感，今天的行动，只不过是无聊人庆祝无聊的一种方式而已。什么？连“吃豆”这种东西也要做成 POLYGON 的吗?! 真是无聊已极！然而这无聊的一切却都因为她的存在而变得既新鲜又有趣。我并不是指那个秃头大嘴的 PACMAN，而是正操纵着那“秃脑袋”左冲右突的苗条女孩——一头清爽的短发舞动着快活的节奏，关注着屏幕的一双大眼睛分明闪着动人的笑意，黑色的紧身套装更是勾勒出一道优美的风景……这种少女正是我所心仪的类型，想来她必定是上帝派来拯救这枯竭灵魂的圣女吧？于是在接下来的两天里，凭着无聊人特有的无聊的韧性，我逐渐解开了她的身世之谜：女孩名叫永濑丽子，是永濑重工株式会社社长的孙女，这家会社以出产高性能的跑车，以及创办了著名的 RAGE RACER 车赛而闻名。丽子则更是个天才，自从十六岁那年获得了自己的第一辆赛车之后，仅用了两年时间便横扫车坛，一举夺取了 RAGE RACER 的桂冠，看来只有我这 100% 户愚吕才能追得到她呀！虽然是这么说，已经在丽子晨练的必经之处守候了四天，我却仍然拿不出勇气去接近她，真是太没用了！不过今天绝对会不同，昨晚我拟好了一个周密的计划……

“汪汪！”两声犬吠打断了我的回忆，也抽紧了我的心：那是丽子的宝贝儿 RICKIE，关键时刻就要到了！我定了定神，拔腿急奔入路旁的皿屋敷中学，并在距校门口五米处作好冲刺的准备，同时心里不停地默念着早已背熟的程序：1. 冲出去撞倒丽子。2. 装出十分意外而愧疚的样子。3. 道歉。4. “真是不好意思！为了表示我的歉意，请你去看《幽游白书》剧场版好吗？要不就卡拉 OK? ……”越来越近地，一串如音乐般美妙的脚步声传了过来，我算准了时间，一咬牙猛奔出去，冲向那曙光中最美的身影。不想那身影忽的一闪，我收不住脚步趔趄出去，于是迎接我的是这曙光中最硬的电线杆。“呜哇！”我忍不住叫起来，而夹杂在这惨叫中的，是丽子银铃般的笑声，但这笑声中分明带着某种不屑。接着，她微微扬起了头，俏皮的嘴角向一边挑起，带着那种富家女孩特有的高傲问道：“你是什么人？”我想自己的脸此时已变成了五色土的样子，只有照答的份儿了：“我……我叫户愚吕。”“户愚吕？好怪的名字。想接近我也用不着使这种蠢办法嘛！最近怎么总有人从这跑出来撞我？浦饭和桑原是不是跟你一伙的？”原来是这两个家伙搅了我的美事！绝饶不了他们！我又羞又恼，在丽子面前还想嘴硬两句：“办法是蠢了点儿，可心是真的！我是真的喜欢你！”“啊，啊你……”丽子一时语塞，“那么，那我就给你一个机会，如果你能战胜我，成为真正的 RAGE RACER，那就随便你了。”随便？…当我还沉浸在妄想中时，丽子的背影已经消失了。没想到她也是会脸红的呀！那是比朝霞更美的颜色。

RAGE RACER，简简单单的两个单词。可那是经过五个业余、六个专业级别的艰苦角逐才能取得的称号啊！而且必须在每个级别的四次机会内跻身所有赛道的三甲之列，否则机会用光了就会使以前的努力付之东流！目前我所拥有的，只是一辆二手的“夏利”模样的跑车而已。可我也拥有别人没有的东西，那就是空前绝后的无聊的韧性，绝不服输！一回到家，我便钻进车库，把咱的“老爷爷”粉饰一新，并在车头漆上丽子的玉照，爱的战士户愚吕参上！

业余一级的赛场并没有几个观众，但列在前面的十九名赛手仍然令我万分紧张，要是不能进入前三名，那连报

名费都要赔光了呢！随着提示灯的闪现，我额角的汗珠也一粒粒地滚了下来。终于，二十辆赛车如离洞之龟般爬出了起点。毕竟是业余级呀！只有一百三四十公里的速度，而对手也是如此地愚弱，我户愚吕竟然在平生第一次车赛中轻松夺冠了！当然奖金也只是轻松得可怜的400eg，唉，继续奋斗吧！第二个赛段对于我来说已是驾轻就熟，Teach those suckers a lesson！我这样想着，开足了马力，并无意留连窗外的湖光山色，只是任由一辆辆劣驹从身旁擦过，不用说，又是一个冠军到手了！

不知不觉地，我与丽子的初次见面已是一年前的往事了，这一年对我来说，无非是买车、换引擎、比赛、拿奖金这四件事的循环往复而已。要在一年前的我看来，这一切简直是无聊透顶，然而事实上这一年是我经历中最充实、最愉快的一瞬。当年那种被自己称为“无聊的韧性”的东西，已经变成了真正男子汉才拥有的坚强的毅力。此时的我心情极不平静，明天是我进入专业级的第一场比赛，我将会面临怎样的挑战呢？这种心情正如当初排在那十九辆菜鸟车后时一样。不过我已经对自己有了充分的信心，正因为此我的对手便注定了他们菜鸟式的宿命，明天的专业人士也会因为新来的这个家伙而发抖吧！这样想着，我不由瞟了一眼枕边的那枚贺卡，封面是一幅太空站的全景图——真没想到丽子的理想竟然会是去开发宇宙，难道她真那么舍得离开这里，离开……我么？不过上面的话还算令人欣慰：I' ll have my eye on you, keep it cool！虽然不那么亲切，但毕竟她开始关注我了，当年所作的蠢努力不也就是为了这点儿幸福感吗？

劳碌的生命就仿佛那种快动作的老式电影一般，当我打了一个哈欠说：“片头没看明白，再放一遍好吗？”屏幕上已经打出了“TO BE COTINUED”的字样，这一年专业赛手的生活对我来讲也是如此。手上所捧的最新《TOP RACER》杂志在卷首印着一条硕大的标题：20岁的死斗！永濑VS户愚吕！天使VS恶魔？笑话！竟敢称我是恶魔?！但我却乐于承认拥有魔鬼般的速度与技术，那些“专业鬼魂”恐怕没少受我户氏地狱的煎熬吧！明天就是我与丽子真剑胜负的日子了，我却失去了年少时的那种心跳。最近一个问题不停地困扰着我：如今我更爱的是丽子还是那种叫做速度的感觉呢？每小时350公里快感的诱惑委实令我难以拒绝，很多时候说不清她们在我感情的天平上到底孰轻孰重，也许丽子即是我爱的速度，速度便是我爱的丽子。

专业六级的赛道旁挤满了人，女观众们在高呼着户愚吕的名字，而男车迷们则对丽子的出场反响强烈。我走上前去，跟她打了个招呼：“永濑小姐，您应该记住今天，因为这将是某位小姐让一个优秀男士随便的日子。”丽子莞尔一笑：“是吗？不过这也是某个傻小子被电线杆随便了的纪念日呢！”可不是吗，两年前的故事也正是开始于这样一个朝霞满天的清晨呢！

赛道上，丽子那辆红白相间的永濑跑车格外引人注目，我对它和自己的69号车（因为是花了69万eg买来的）的性能一清二楚：丽子的优势在于加速性和操作性；而我则拥有最高时速的优势。

比赛伊始，形式便已明朗：其实这只是我和她两个人的较量而已。然而在最后一圈，已抢得先机的我犯了一个致命的错误：将自己高贵的车头撞上一辆菜鸟卑劣的臀部，而丽子则迅速地超了过去。怎么办？前面只有两个弯道了，难道说就这样放弃了？绝不！正因为我爱上了丽子，爱上了速度，所以我必须超越丽子的极限，超越速度的极限！加速，上挡，再加速，再上档……我这才明白了自己体内积蓄的疯狂和野性是多么的恐怖。清晨的微风在耳边已经变成了尖厉的嘶鸣，而引擎更是发出了最后的吼声，飞转的速度表告诉我：目前时速已经达到了402！丽子的车越来越近了，然而失败也越来越近了：最后一段直道如瓶颈般细窄，只容得下两辆车并行通过，而狡猾的丽子则将自己的“红白机”稳稳地驶在道路正中！这简直就像被一双巨手扼住了喉咙，勒得我喘不过气来，一切都完了……出人意料地，“红白机”忽然有意无意地往左一偏，在右边让出一条生路来，“疯狂69”自然毫不客气地呼啸而过。此时的我，已经成了爱与速度的囚徒，69号赛车则像一个无人引导的孩子般冲过了终点……

似乎只记得FINISH六个大字从头顶飘过，之后便是一阵剧烈的撞击和眩晕，好像当年朝阳中的电线杆那般亲切……朦朦胧胧地，听到一个女孩的呜咽声。我心里一动，但两年车手生涯中养成的不动声色的恶习却教我只是将眼帘扯开条缝，偷偷地窥视……忽然，一股巨大的力量猛地将我的胸膛压扁，我忍不住大叫着跳下担架，倒是把那个自称深谙急救知识的壮汉吓得一屁股坐到地上。站在担架旁的丽子不知什么时候擦干了眼泪，正要重复她的高傲表演，因此没能有任何准备地任由我抱在了怀里。接着，不知所措的她听到我在耳边轻声说道：“真的很高兴，听见你在为我哭。”

如果你曾经去过皿中，会发现校门口所对的电线杆上还留着这样一行小字：“A new race is on.　户愚吕·永濑丽子”

那是我们爱与速度的告白。

［1997.04］

征　程

■文/CY

在进入游戏时，没有人愿意选择一支亚洲球队，因为那漫漫的征程使人望而却步。紧张的搏杀，众多的队伍，可怜的出线名额，和电脑几近作弊的AI，会使你在午餐前心力交瘁，甚至被淘汰出下午的世界杯，成为一名真正的观众。

一缕朝阳从窗外射入，我打开门窗，让初夏的风吹一吹我略显零乱的头发。这一刻我等了很久，我相信我能使一支平庸的球队升华，我用鼠标轻轻点下了“China”，并配以心爱的白色球衣，然后开始默默地等待……

忽然对话框闪动，一行“Good Luck”出现在屏幕上，我知道这信息传自哪里，作为使用卫冕冠军巴西队的朋友，他有足够的理由来祝福我；也许是出于对朋友的关怀，也许是钦佩我的勇气吧，但更多的应该是出于对弱者的同情。我没有多余的时间去思考，作为中国队我不能直接进入下午的决赛，需要参加众多场次的预选赛，我的游戏已经开始。

我迅速浏览了一遍比赛时间表和队员，发现不仅时间安排紧，而且我的球队甚至没有被列入小组种子队名单。我将计算机选择的主力阵容调出仔细研究，发现不仅队员年龄偏大，而且普遍速度太慢，而对手……

我更换了所有队员的名字，这样不仅指挥起来方便，而且更接近现实。我喜欢在游戏中体会一种逼近真实的气氛。

“Are you ready? Are you ready?”不断出现在屏幕上，电脑已经催促我去参加比赛了。小组五个队只有一个可以参加预选赛的决赛，这种比赛方法我太熟悉了，因为我历经了中国队每一次冲出亚洲的辛酸。我不会让那些苦涩的回忆在我这里重演。

我将一些年轻队员调入主力阵容，因为我的目标不仅仅是一场比赛的胜利，要赢得世界杯，我需要这些年轻人。我把阵形调整得更富于攻击性，我不喜欢所谓的防守反击，高举进攻大旗是我一贯的风格。再仔细检查一遍摇杆的性能，我开始踏上了漫漫的征程。

首战也门，我祭起了熟悉的下底传中。我知道，在电脑AI比较低的时候，下底传中是取胜简单而有效的方法。人有时也要追求一些功利主义，毕竟我最终的目的是出现在世界杯决赛场上。用这种手段，我接连击溃了新加坡和印度。三战下来，我以全胜15个净胜球高居小组第一，最后一场对伊朗只要战平就可以出线。

历史总是惊人的相似，即使在计算机的虚拟世界里也不放过我这个可怜的球迷。只要打平就能出线，已经多少次折磨过我们这些球迷的心，而当此时我自己也面对这种局面时，心不禁开始颤抖，我实在不愿看到残酷的结局重演。屏幕又开始闪动，“Don't hurry”一行蓝色的字符出现在面前，看来其他对手也在注意我的举动，他们也不愿过早失去我这个对手。我使用的是China，这一切或许同样牵动他们的心。点燃一支烟，我尽量使自己平静下来，默默盯着近在咫尺的屏幕，不禁问自己：如果这一场被淘汰出局，我是否会后悔当初的选择。

因为我相信在这种关键的比赛中，电脑的AI会有所提高，所以放弃了熟悉的下底传中，让自己的球队打起了短传渗透。而事实并非如此，电脑仍然一如既往。我一下方寸大乱，整个球队也处于混乱中。随着时间的流逝，我额头冒出了汗，因为在联网模式下，输掉这场比赛就将game over，我没有机会重新开始游戏，看来下午成为观众已成定局。我已经放弃了抵抗，因为在不到一分钟的时间内根本是没有机会扭转败局的。

突然，屏幕闪动了一下，然后我看到一名伊朗球员竟莫名其妙用力回传了一脚，而球正落在一名穿白色球衣的队员脚下，他此时面对的竟是没有守门员的空门！我没有时间思考，迅速起脚打门，球进了！我能做的只是快速瞥了一眼1:1的比分牌，然后就看到了计时器的时间显示到了最后。

心有余悸的我还没有完全从激动中恢复过来，一种莫

名的感觉就涌上了心头，因为我刚才明明看到伊朗队在进攻，不知他们为什么会突然回传，更使我不解的是，我觉得射门的一瞬间，穿红色球衣的对方队员竟完全从屏幕上消失，任凭我从容地破门得分。我不相信我的对手中有谁能够修改这个程序，也不可能有外人进入这个局域网，然而我无法解释这一切。也许真是是上苍有灵吧！我进入了下一轮比赛……

这时，大部分对手已经轻松过关，完成了进军世界杯的任务，甚至已经彼此之间开始了友谊赛。而此时我却在清点自己的伤员。我还将和余下的六个电脑对手竞争仅有的两个出线名额，提升 AI 后的电脑将不再理睬我的下底传中。我甚至开始怀疑自己是不是有点傻。

也许现实中的中国队的确患有“恐韩症”，而我却没有。我只把韩国当成一个名字，将这支球队当成一个普通对手。根据经验，对付不吃下底传中的电脑应该采用中路进攻，因此在比赛的开始阶段，我不断采用中路进攻。然而韩国队的球门并没被攻破，在对手的偷袭中，我却连失两城。当比分被定格在 0: 2 时，我又开始怀念刚才的景象，可这回奇迹并没有发生，我糊里糊涂地先输了一场。

我不认为我也恐韩，只是觉得在网络模式下，电脑似乎变得特别狡猾。在玩 FIFA96 时，我知道用下底传中可以击败所有对手，我也知道在 FIFA97 中，这一招是不灵的。但因为玩了那么多回 FIFA96，这一招我已经使得很熟练。我相信防守总是会有破绽的，就算是机器也不例外，最熟悉的战法或许就是致胜之道。

下一个对手是日本，我已不能再输。当我迅速下底顶入一球后，忽然觉得十分钟的比赛是不是设得太长了，我拼命控制着球，使劲往界外踢，终于熬过了这漫长的十分钟。同样的战法，我又胜了科威特，也许是因为沙特队在现实中就比较强吧，当它在最后时刻把比分扳成 1: 1 时，我并没有感到太大意外，只是觉得自己如此难看的踢法也许会被同伴们笑掉大牙！幸好屋内并没有其它人，唯一的观众就是那只在窗外叫了许久的喜鹊。

我对两胜一平一负的成绩还是比较满意的，因为我的名次已经升到了第二位，只要能够保持，我就能完成今天的梦想。不知为什么，在现实和虚幻的交汇中，我总是处于一种迷惑的状态，我总是觉得我正进行着一场真正的世界杯，而这个征程中“China”的名字是弱者。所以我会自然的想起“兵败伊尔比德”，“只差一步到罗马”。所以我没有往日游戏中的从容，总有那么多怪异的想法，使我无法全心全意的投入比赛。

时间过得真快，阳光已快直射屋中，我就像一个押上全部财产去孤注一掷的赌徒。也许赌徒比我幸运，他至少可以在大和小之间选择，而机器留给我的只是别无选择。我甚至没有看清对手的名字，就点中了“Start”，在观众山呼海啸般的加油声中，我紧张地注视着屏幕。机器的速度突然加快，也许是对手们都在关注着我而停止了相互间的比赛。

我是幸运的，对手的几次打门不是打在横梁上就是立柱上，而我的球队居然在这场几乎溃不成军的比赛中和对手混成了“0: 0”，这个极意外的结果，使我保留了问鼎世界杯的权利。

如果不是充满自信，我也就不来参加这场网络大战了，所以我对刚才自己的表现甚为不满，也许使用中国队冲击世界杯的征途本就该这么坎坷吧。

就剩下这最后的十分钟了，我预感到我将战胜朝鲜进人最终的世界杯决赛，此时午饭的香味已开始在室内飘散，我不想让自己的午饭难以下咽……

精心的部署，仔细的调整，我倾全力出击，四次攻破对手的城门，将自己的水平发挥得淋漓尽致。进军世界杯的坎坷的征程也就在似乎平淡而又平淡的气氛中结束了。我知道，下午还有更残酷的战斗等着我。

整个上午，我都处于一种极为紧张的状态，现在终于有机会放松一下了。午餐已经凉了，我却忘了进食。此刻我正专心致志地看着屏幕，等待世界杯决赛的分组，我正带领中国队走向一个未知的领域，去领略作为一个球迷没有体会过的心情，此时我的感觉很难描述。

今天参战的八个人此刻终于聚到了一起。虽然每个人所经历的并不完全一样，但我很想问问使用巴西和东道主法国队的朋友是否度过了一个无聊的上午，也特想知道那些使用意大利、荷兰的对手是否一路高歌猛进。屋内突然安静了下来，屏幕也停止了滚动，我想分组大概有了结果吧。因为每个人脸上有着不同的表情。我回到自己的屋中，开始在屏幕上仔细研究分组和比赛表。

屏幕在闪动，一行浅红色的“Are you ready?”出现在显示器上，我意识到了是对手在向我挑战。对此我只是轻轻的一笑，没有回答。或许我将最终与世界杯无缘，或许在真正的赛场上我永远都是一名观众，然而此刻，我却是一名参与比赛的观众，这一刻的心情是独特的，因为它能了却我一个埋藏在心中多年的梦。

[1997.07]



我家的电脑

■文/Tiger

我家买了一台电脑!这是送给我的新年礼物!

听爸爸说,这是最先进的986! 是现在最高级的电脑了,比天天在电视上做广告的小霸王686还要好。"是MMX牌的",他看着说明书说:"一听这名字就是原装进口的",MM巧克力豆可是我最爱吃的了,想不到电脑也有MM的;不过听说还有个公司叫3M,比这还要多一个M,一定更高级。

电脑这么高级,爸爸也给我们定下了纪律,比如给放电脑的那屋铺上了地毯,还有要用电脑必须先换上专用拖鞋,"这是我从专业书上看来的",他挥舞着手里的电脑书说:"这本书也特棒,是1988年出版的,到现在还不到10年时间,已经再版四次了,可见多么受读者欢迎。"

来给我家安装电脑的电脑公司的人说,这台电脑的作用可多了,是多媒体的,可以看VCD——就是小影碟,这可是目前世界上最先进的技术,还可以干好多好多别的事情,只是他暂时想不起来了。这人安装电脑的技术可高了,只是他忘了带改锥,爸爸只有上六楼张伯伯家给他借了一把。他边安装电脑边对我们说,他们公司对电脑用户免费培训,接着他就对我们进行了培训,告诉我们电脑上面那个最大的按钮是开关,要打开电脑只用按一下就行了,太棒了,我也会用电脑了。

过新年好是好,就是天气太冷了,可我家的电脑特别高级,热呼呼的象暖气一样,摸上去还烫手呢。不过爸爸却不喜欢这样,他给电脑公司打了个电话,公司的修理工来了,爸爸已经上六楼张伯伯家给他借来了改锥。他对爸爸说,他们公司技术力量雄厚,一听就知道是电脑电源的风扇不转,他带了一个过来给换上了,由于是在保修期,公司实行"三包",全免费服务,像材料费、修理费、开机费、工时费、税金、工具磨损费、技术咨询费等等一系列费用都不收,只要给报销来回打的的路费50块钱就可以了,瞧这售后服务多棒,全免费的!而且新换的电扇也特棒,嗡嗡嗡响得可好听了,那声音又大又神气,上我家来串门的人,一听就知道我们买电脑了。

电脑公司的人刚走,爸爸就要给我和妈妈露一手,要给我们放VCD看,爸爸可棒了,什么都会干,当然会用电脑放VCD了,他不费吹灰之力就找到了电脑的开关,哇,屏幕上出现了蓝天白云,真好看。爸爸对我们说,看影碟要用鼠标,这是他在电脑公司买电脑时学到的,说着,他拿起鼠标给我们表演起来,可是不管他怎么动鼠标,屏幕上的箭头却一动也不动,他对我们说,这是新电脑,需要经过磨合才好用,就像汽车一样。可是我听见他偷偷给电脑公司打电话来着,电脑公司的人又来了一趟(跟上次一样,只收打的钱,全免费的!),原来鼠标得放在桌上滑动才行呢,拿起来就不会动了。可电脑公司的人刚一走,鼠标就又不肯动了,真奇怪,后来电脑公司的人又来了一趟(还是全免费的!),闹了半天,等他走了以后,妈妈怕鼠标脏给它外面包上的塑料袋也得去掉才行呢。这是多高级的塑料袋啊,一捏上面的小疙瘩它就啪啪地响,妈妈给我以后,我用了半个小时把上面的小疙瘩全给捏破了,电脑的用处可真多。

第二天我上学,跟同学们说我们家买电脑了,还是多媒体的,可以看VCD——就是小影碟,大家都特羡慕,只有小胖除外,他说他们家的小霸王更棒,还有打气球呢。打气球算什么,我家的电脑是老做广告的MM巧克力牌的!这下可把小胖镇住了。

后来,爸爸终于学会了用电脑看VCD——就是小影碟,他对我和妈妈说这是高科技,跟用影碟机可是完全不同的感觉。可不,用电脑看VCD——就是小影碟的感觉可棒了,里面的人全一跳一跳的,就像我爱看的动画片一样。爸爸还会用电脑算数学题,"2乘以5等于几?"爸爸边考我,边熟练地移动着鼠标:"乘以……乘以……哎,怎么没乘号呢?"

我们家后来买了一台VCD影碟机。爸爸这时已经不用电脑看VCD——就是小影碟了,他学会了用电脑扫雷,经常扫到晚上两、三点钟。可是后来妈妈说,这属于玩游戏,会带来电脑病毒的,不让爸爸扫雷了。一玩游戏电脑就会染上病毒,这可是爸爸自己说的,也是他从他的那本宝贝电脑书上看来的,爸爸还对我们说过,这个电脑病毒只会传染电脑,是不会传染人的,只有不懂行的人才认为会



传染人呢。虽然这回爸爸还想狡辩，说扫雷不是玩游戏，可是扫雷的的确确是在附件下的游戏栏里，清清楚楚，赖是赖不掉的。坏了，他玩了这么长时间了，我们家的电脑里还不全是病毒！虽然不会传染人，可电脑再病了，把新的风扇弄坏了怎么办？而且旧的风扇肯定就是病毒给搞坏的，幸亏有免费保修。事实清清楚楚，爸爸只好答应不扫雷了，可我知道，他还经常偷偷地扫，哼！真不自觉，下次坏了一定让他赔。

自从我们家买了电脑以后，上我们家来参观的人可多了，爸爸有个同事王叔叔特别懂行，满口都是电脑的术语，我都听不明白，只知道他对爸爸说，我家的电脑是挺棒的，说明书上写着有32兆硬盘呢。"知道为什么叫硬盘吗？"他对爸爸说："你看，原来那种大盘发软，一掰就变形，所以叫软盘，现在的盘小了，又有一层外壳，再也掰不动了，所以叫硬盘。瞧科学多发达，连盘都改革了，再也不会像软盘那样坏掉了。"爸爸佩服得直点头，赶紧问了他一个问题："小王，电脑上的这几个按钮都有什么作用？"王叔叔告诉我们："这个POWER是电源开关，RESET嘛，"他拿爸爸的英汉词典查了查："RESET是重新设置的意思，就是说一按这个钮就恢复出厂的设置了，TURBO……"他又查了一下字典："是涡轮的意思，这是涡轮的开关。"，"涡轮？就是风扇吧，"爸爸告诉他："我们刚换了个新的。""对，对，就是风扇"，王叔叔告诉我们，然后就开始用电脑了，他看了半天我家电脑的打字盘，抬起头问爸爸："你们家的电脑除了风扇，这个打字盘也有问题吧？不只是没有乘号，怎么光有ESC，没有DIR这个按钮呢？"

爸爸赶紧去上了一个电脑培训班，这下他可得意了，头一天从学校回来，他趾高气扬地告诉我，今天他学了D—O—S，明白吗？这叫"递—我—碍事，你们懂吗？"他一字一顿念得特别清楚，虽然我弄不明白递给他什么就碍他的事儿了，是鼠标吗？可瞧他那瞧不起我和妈妈的样子，我才不去问他呢。可第二天，爸爸又学会了新东西，敢情那个DOS不念"递我碍事"，应该连起来读"多事"才对，怪不得妈妈说爸爸买电脑是多事呢，原来还专门有这么一门课。过了几天，爸爸开始学W—P—S，这比D—O—S可好玩多了，还有"菜单"呢，不知道这个W—P—S里有没有我爱吃的麻辣鸡丝。可没等我弄清楚，爸爸就毕业了，还有盖着大红印章的毕业证呢，爸爸可真棒。

爸爸告诉我说，我家的电脑里没有WPS，但是不要紧，爸爸有的是办法，他托人从前面的打字店里拷了一份，瞧多专业！那叫"拷了一份"，可不是一般人说的"录了一盘"！爸爸还把操作的步骤专门做了笔记，先得CD WPS，再是什么SPDOS的，可复杂了，不过爸爸专门上过学的，当然不在话下。可过了没几天，电脑就不出蓝天白云了，爸爸再也玩不成扫雷了，连WPS也出不来了，不但我们的电脑出不来，连打字店的也出不来了，老是出来一行英文字就什么也没有了。爸爸查了半天字典，说第一个单词叫BAD，就是坏的意思，坏了，我家的电脑出毛病了！后来，电脑公司的人又来了，说电脑有病毒了，还好他们能杀掉，哼！这还不明白，肯定是爸爸玩扫雷给招上的，他还不承认！

后来，爸爸再也不敢扫雷了，我家的电脑披上了妈妈专门做的防尘罩，高高大大地矗立在桌子上，就象盖上了隐蔽网的军事基地，只在别人来参观的时候才揭开，由爸爸给他们表演表演怎么用电脑看VCD。看着大家的羡慕眼神，我自豪极了，因为我家的电脑真棒！

【1998.02】

游戏秘史

——一个女玩家的自述

■文／韩冰

不知道怎么给自已定义。如果自称是个女玩家，总好象在欺世盗名，不够理直气壮。因为我虽然是个绝对生物意义上的女人，但在社会意义上并不能代表其它同类，属于走偏门的一种。社会发展到今天，对女人的要求空前放松了——比如不需要再裹小脚三从四德——但也空前混乱了，女士可以剪比男士还短的头穿缺胳膊没领子透明的衣服外加请男士吃饭。这些自由机会我一样也没利用，很明显落后于时代。同时，因为我不很热衷吃喝逛街买衣服化妆，不能在适当的时候表现出胆小柔弱来，女友们期望我能多体现出一些女人气。喜欢玩电脑显然无助于此。我

的游戏历史虽然相当漫长，限于条件，只能有什么玩什么，不能想玩什么玩什么。连跟随游戏潮流的尾巴都常常可望而不可即，顶多算个玩家中的拾遗补缺者，所以我到现在还不知道自己是对电脑懂得很多呢还是不多。

高中的时候学校就开了计算机课，算是早的，用的LASER310的机子。因为考试得了高分，我有幸加入兴趣小组，可以到老师的APPLEII上去动一动。兴趣小组里除了我全是男生，他们一有机会便霸住了机子玩游戏。我很斯文，就处于眼看手勿动的状态。那时的游戏还是相当初级阶段，下棋打子弹之类，也觉得很好玩。因为有这么一段经验，算和电脑有了缘分。

后来我的弟弟也进了同一间学校，计算机水平竟然相当之高。老师为了他编程方便，同意他拿回家一台主机。连在电视上我们就开始大玩游戏。游戏只有一个。在整个屏幕上方方正正排列了若干方块，好象许多个街区。屏幕四周就分散着许多怪物，边前进边发射子弹。玩家操纵的小人就围了那些街区转，边开枪边躲避。这个游戏挺单调，对注意力和耐心都是考验。很对我弟弟的路子。他在屡创新高的基础上竟然破了一百万——分数的上限。机子又从零开始计分，最后成绩是一百一十多万。我通常坚持不了几分钟就败下阵来，最高成绩三万分。鲜明对比之下，心情很象吃不到葡萄的狐狸。

后来我逮着机会，垄断了一台486多媒体机。WINDOWS、OFFICE、3D STUDIO一一领教之后，开始自满。便开始大玩特玩《殖民帝国》。这个游戏在DOS下运行，画面精细程度远远比不上现在的《帝国时代》，而且也是全英文的。但它是我玩的第一个大型的游戏。我花了三个月时间，几乎每天都在从欧洲运人到美洲建设城市，生产各种产品如烟草、甘蔗、郎姆酒，运回欧洲去卖钱；派侦察兵去跟印弟安人的窝棚接触，得点赠品，以后还可以和他们做生意；探险通常都能得点钱。运气好能发现"青春之泉"，我就可以免费得到八个人。运气不好挖了土人的祖坟，他们会常来搔扰我的城市。我本来是采取"和平共处"的政策，忙于经济建设，但渐渐发现英国国王征税是累进的，时间越长交税越多。而且如果派军队烧掉一个印卡人的村庄，可以有几千的进项，比生产和贸易都轻松。所以到了后来便攻击性很强，到处打仗。虽然最后取得胜利，却没有什么成就感。

同学中不少男生自己买机子，都是组装的杂牌军。普遍有三大任务：打文章、看VCD、玩游戏。男同胞们对游戏态度分化。坚决不玩的有，他们有生活中现实的追求，考证赚钱追女仔，没有时间或压根不屑玩之。怕上瘾影响学习的有，眼不见心为静，做足自持功夫。沉湎于此或偶尔沉湎的也有，习惯昼伏夜出，如同蝙蝠，过着不辨晨昏的日子。白天偶然见到的面容憔悴者便有此种嫌疑。

某日去同学宿舍——该宿舍电脑拥有率达百分之百——同学室友和另一个男孩正凑在机子前。我过去一看，大叫："大富翁，这么低级！"虽然这么说，男孩子要比拼的时候，我还是答应了。毕竟光和机器对阵，有时寂寞的。《大富翁》的主题是"马无夜草不肥，人无外财不富"，通过机缘巧合或搞歪门邪道而发财致富。它的编排上有现代的生活气息，又有台湾的地域特色，不乏调侃幽默之处，有运气有智谋有决策有风险有对手，很对我的胃口。我的对手年轻气盛，去玩《太空大战》、《银河飞将》、《沙丘古堡》之类比较合适，并不适合斯斯文文地等着撞大运使心机。很快我就发现自己占据绝对优势。因为两个人是很认真地对垒，总在互相陷害、催眠、冻结资金等等，有时机器会渔翁得利，大发其财。看来，不管是三国鼎立还是市场经济的时代，树敌太多，不搞团结合作是吃不开的。

我们玩游戏的时候，周围就人来人往。本来不会这么多人，架不住两部电脑的魅力。不知道我的对手怎么想。也许对他而言，我就是一个同道、玩友或对手，纯粹为游戏而游戏。我就比较难过，因为来来往往的全是男生。虽然没有人说什么，但我自己已经心虚了。自己就算很真诚地在玩游戏，别人看来好象还有玩游戏之外的目的？为什么不去和女朋友谈谈天？或者花前月下幽期密约玩点爱情游戏？要知道，琼瑶三毛风行文艺小说当道都是因为有女孩子的支持。远的"关关什么鸠，在河之洲"就不用提了，近的《泰坦尼克号》的现成例子赚了那么多票房，并不因为是一部灾难片。大约和平年代太平盛世的爱情玩得太多太滥，所以非得加个灾难背景，否则不足以显其真纯伟大。

女人都喜欢做青蛙王子的梦，想象自己魅力无穷，面对一只青蛙，也能把它变成王子。电脑则天生王子模样，对生手而言，毫无改造余地。要对付它，得看天书，研究攻略，发掘机关，求师访友，摸透它的脾气需假以时日，饱受磨难。又没有鲜花吃饭或一吻。所以大多数女人敬而远之，保留下一份神秘朦胧和畏惧，让丈夫和孩子去领略这时髦单调的东西。不是有句话：男人管世界，女人管男人吗？电脑是世界的一部分，应该归男人管。如果男人肯循循善诱的话，女人也愿意偶一为之玩玩游戏。但若这个男人一天到晚忙着厮杀，忘了体察女人细腻的情感，女人就要把电脑看成眼中钉肉中刺了。

曾有一次上英语课，老师发了材料下来，让我们讨论未来的丈夫或妻子应具备的条件。要选就选最好的。于是，几乎所有的选项都被我打上了勾：外形、家庭背景、教育程度不一而足，最后还添上了诸如CAREFULNESS(细致)、

PATIENCE(耐心)、MILDERNESS(温柔)之类附加条件。期待之中,我很荣幸被老师点到,得意洋洋大声念出来。老师的评论一针见血:“你可以找个计算机。”一想真是那么回事。除了不能请我吃饭,陪我打球之外,无可挑剔。只有感叹,想找个象现在的计算机一样勇于突破自我,不断挑战进取的男友,不容易。不过,话说回来,再差的男友仍然是男友,再完美的计算机不过是计算机。男友还是应该是个人,有诸多缺点仍然可爱的人。真要有若干高手编个程,塑造出一个十全十美的男人,也不敢要。

在我看来,游戏与书差不多,有各种各样。书有为念而念,有为愿读而读,也有坐车等车时消磨时间之用。大可选对口味的游戏而习之。常规娱乐,打牌下棋麻将之类游戏,利用了电脑的多快好省和耐心,可解牌迷棋迷棋无对手高处不胜寒之虞;打打杀杀,发射无数炮弹的条件反射型游戏,靠日积月累练就的熟练。有的人玩游戏追求速度和风驰电掣的感觉。很红火的《仙剑奇侠传》也有人不喜欢,说它是“走路游戏”,到处挖东西。而我对凡打枪打炮的一概不感冒,即使这个游戏叫《红色警戒》。对游戏的兴趣,这只能源于天性中最神秘的领域,本能一类的。女玩家虽然如明月夜的星星一样稀少,我仍然会从游戏中得到自己的乐趣。

游戏世界是不同的世界崭新的世界,但也是虚幻的世界。游戏玩家大体是在游戏中体会人生及人生不能遭遇之境界。在游戏中变换角色、尝试人生、开拓人生体验。有声有色有情有性有惊有险的游戏很容易让人融入其中,令怯懦的人变得勇猛,善良的人发泄凶狠,老实的人尝试狡猾,无所求的人尝试建树,严正的人尝试艳遇,冷漠的人尝试关怀。游戏的最大缺点,就是它仅是游戏而已。不论何等高手,总还有游戏之外的生活。游戏外的人生不是人人能得心应手,却又须面对,不能存储起来,下次来过或关机了事。游戏用得恰当,是一味止疼剂,让人以游戏后的心情面对现实中的困境,有疗效与否还看个人。归根结蒂,人生的真谛靠个人的历练,而不是游戏的指引。

对现有的生活满足的人,对游戏这种身外的无用之物不屑一顾。某种意义上,他们生命的活力已经少了许多。年轻的人,还有不再年轻而有梦的人,不限定自己,象春天的草,还在四处探头,野火烧不尽,春风吹又生。所以玩游戏的人是不会消失的吧?想到这些,便没有那么寂寞。就让我说一声,素未谋面而有许多共同心得的朋友,你好。 [1998.05]

游戏和我“抢”老公

■文/崔晓农

在太原这个内陆城市,拥有一台家用电脑到今天仍是一件比较奢侈的事情。所幸的是几年前我们家已经享受到了这种“奢侈”;不幸的是,自打电脑进了门,我家家庭生活发生了天翻地覆的变化。

说起来挺惭愧,电脑买下好几年了,我用的次数很少,仍停留在“电脑盲”的水平。身为现代人,用电脑已成了基本技能,可我总觉着那玩意儿冷冰冰的,没有一丝儿人情味。不过,在我家那一口人眼里,电脑可是个尤物。他天天嚷嚷着要买电脑,并为我设计了有电脑的生活:电脑可以叫你起床,电脑能帮你记帐,帮你挑菜谱,能教孩子认字长知识。有了电脑,看电视频道由你挑,我弃权;有了电脑,我就不搓麻将了。不为别的,就冲不玩麻将这一条,使我看到了电脑的良好教育作用。于是,心一狠、牙一咬、脚一跺,给他买了一台电脑,盼望着家里不再乌烟瘴气。

令人痛心的是我失算了,完全没有料到跟着电脑进门的还有游戏。麻将倒是不搓了,乌烟瘴气却越演越烈:玩游戏过关时辅助思考的香烟不但没有减少,反而燃烧更剧。要是再有几个“玩友”齐聚一堂共同研究,从楼下就能看到蓝烟从窗户中袅袅而出。电脑上方的墙壁比别处黑一块,房间中总有除不走的味儿,迫不得已我当上了吊兰专业户以清除异味。全家3口人订的7种报刊杂志中,除了孩子的《婴儿画报》和我的《读者》之外,其余的都是《家用电脑与游戏机》、《中国电脑教育报》、《电脑报》之类的东西,堆得家里到处都是。成天价耳濡目染,天长日久,我对游戏也略知了一二。

我玩得最顺手的游戏是《大富翁》,阿土仔、钱夫人、孙

小美在我的操作下该发财的就大发，该倒霉的也要去掉几分霉气，个个儿都小发。这个游戏也是至今我唯一能自己独立玩的游戏，每次玩它，都会让我想起过去的好时光。五六年前，我和老公都刚出校门不久。他是个电脑迷，下了班常常不回宿舍，又怕领导批评，于是周末悄悄潜回办公室狠玩。最长记录是连玩27个小时不睡觉，仅以两罐可乐充饥，可把我给急坏了，也心疼坏了。那时约会，常常挑在中午休息时间，别人睡觉逛大街，我俩躲在机房玩游戏，一起玩《大富翁》，过足了发财瘾。以前游戏很少，每一个新游戏都来之不易，朋友同学，朋友的朋友，同学的同学都被我发动起来弄游戏，倒也战果辉煌，感动得他一副伯牙子期、知音难觅的样子，大有弱水三千，只取一瓢，非我不娶的架势。昏了头的我，一冲动便许下了"以后有了钱，给你买一台电脑在家玩儿"的愿。

电脑"娶"进门之后，永远的"陪嫁"是游戏。只要出差，老公回来后随便一两件三文不值两文的衣服就打发了我，其余的金钱全变成了游戏。更有甚时，算着留下了机票钱和出租车费后，悉数拱手送给游戏商。据我统计，家里现有游戏200余种，算上外借的，快300种了。这些永远玩不够、不够玩的游戏使得老公的业余生活简化成3件事：吃饭、睡觉、玩游戏。别的事一概不管不问，至于电脑记帐、挑选菜谱之类……不提也罢。由于家小，我们便把电脑放在卧室里，每天晚上，我和孩子都是在游戏陪伴下入睡。有时是于飞机战斗中安眠；有时在《文明》的演变中做梦；李逍遥似乎进梦里舞过几剑；诸葛亮的运筹帷幄好象就在昨天；俏黄蓉和令狐冲碰到一起让我忍不住爬起来观看；这几天的《World Cup98》让我3岁的女儿成天哼着"阿来阿来阿来……"。最让我难以忍受的是《杏林也疯狂》，老公这个庸医的病人老进厕所出恭，放屁冲马桶的声音不绝于耳，让我也快疯了，尤其是夜深人静时，更是惨不忍闻。偏偏这游戏还必须有声音，否则便玩不成。天哪！地狱也不过如此，河东狮岂有不吼之理？有一天，我这近视眼不小心扫过屏幕，恍惚间，有不少小方块在闪动。凑近一看，原来是麻将，居然还有智者会弄出麻将游戏，真该发个什么奖牌给他，让赌棍们过足干瘾，又不影响他人。怪不得老公干脆利索地以不玩麻将换电脑，机关原来在此。

古人云玩物丧志，玩电脑游戏丧不丧志估计还没有人研究过。据我所知，目前电脑游戏的玩者绝大多数为男性，而且游戏的内容也是文少武多，这大概与当前男子"夜里千条路，白天卖豆腐"的补偿心理有关。上班时有领导管，下班后有老婆孩子拖着，节假日还有两家老人教育着，也就只能在屏幕上发泄一下，过一过领导瘾、自由瘾，放松自己，出口恶气罢了，倒也可以理解。

游戏既然是玩的，当然应玩得高级一点儿。我最看不上眼的就是那些极其简陋、低级、古不古、洋不洋的卡通人物游戏。千篇一律的情节，除了人类或地球遇危机，关键时刻站出几位俊男美女附加阿猫或阿狗，经过重重困难挽救了人类挽救了地球之外，没有一点点内涵。现在的游戏，还是以冒险、打斗居多。没有和平想和平，有了和平嫌太无聊，制造些战争演习演习，真可谓"居安思危"。相比之下，《三国演义》系列、《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》更值得一玩，最起码可以重温一下几部好书的内容。玩了《文明》，就等于看了一部人类文明史，而且还参与了人类进化的过程，受益匪浅，考试绝对没问题。微软的《挖地雷》和《空当接龙》之类的游戏，集娱乐益智为一体，深受玩者喜爱。老公语录曰："玩游戏是学电脑的最佳途径"。为了保障他不误入歧途，我隔三差五，不引老公注目地替他摒弃了一些垃圾，保留下精华，唯其如此，才能提高玩者的素质从而推动文明智能游戏的发展。每每想到这一点，我就觉得十分庄严神圣，眼光也更加挑剔。

现在，每当同学朋友同事问我你家电脑有什么用时，我都是很不好意思地说"玩游戏"。没办法，据说今天的男性已是"五毒"俱全，相比之下，抽烟玩电脑算是比较纯洁的。我早已提高了警惕保卫自己：每有新游戏进门，就陪着玩一回先行检查是否有不可告人的秘密；坚决不许上网以防家庭财产迅速流失；书报杂志广为借阅以提高水平；想升级换代视表现好坏决定；孩子只准看温柔些的内容……。

皇天不负有心人，在我的精心栽培下，老公玩技大增，目前在单位里小有名气；虽没专业学过电脑，倒也无师自通，跃跃欲试想参加一次资格考试；英语不但没丢，反而更加巩固。成为训夫好手的同时，我失去的更多：家里充斥着游戏的各种声音，老公和我的交谈降到有数的几次，而且都是最简洁的语言"吃饭"、"喝水"之类。他的心已移到了电脑游戏上，完全无视于我的存在。孩子也习惯了坐在爸爸怀里看电脑，并充当爸爸的观察员。电脑游戏已成了我家的一个成员，而且地位愈来愈高，我和它的争夺老公之战打了3年，获胜的机会越来越小，不由得要大声疾呼：还我老公来！

[1998.10]

戒“毒”

■文/田爱国

高中毕业的我开了一间游戏厅，那时候打电玩刚刚在我们这个小城镇兴起。对于电子游戏，人们只知道是一种新鲜的儿童玩具，竟有很多家长认为打电子游戏可以开发智力，以致于领着小孩子到游戏厅笑咪咪地说："玩吧，玩一会儿吧，锻炼大脑反应能力的。"而现在，只见满脸怒气的大人们从游戏厅扯走自己的小孩。带着孩子玩游戏？上世纪的事吧！听起来简直是《天方夜谭》。

也许是游戏厅的名字起得好——电脑游戏厅，电脑对当时的人们来说是"学问""时髦"的代名词，一无所知的父母把天真无邪的孩子带上路后的变化，他们根本没想到。

我有一个小侄子，当时几岁想不起来了，只记得那小家伙话还说不清，总是把"老叔"叫成"老毒"，以致于我现在还有一个绰号"老毒物"。小家伙和所有的男孩子一样，淘气得不行，整天拿着拖把、扫帚什么的满世界乱跑，害得我年高体迈的老妈妈常说头痛。可只要小侄一进游戏厅，立刻老实得跟变了个人似的，目不转睛地盯着屏幕"看动画片"，还给游戏机起了一个好听的名字"打梆梆"，也许是因为那时的游戏多是动作的，打拳的声音给了小侄灵感吧。妈妈也乐得清闲，给我这个老板又弄了一个职称——"保姆"。这时游戏厅的名声已经坏了，经常有孩子在里边打架、抢钱，最最重要的是，沉迷其中的孩子学习成绩直线下降，眼看着好几个为锻炼反应能力的孩子从前几名落到了后几名，很多家长老师起来反对了。先是控制孩子们的时间、零花钱，这是最直接的办法，具体起了多大作用说不准，反正经常有小孩半夜1点多钟敲开我机房的门，玩游戏，然后4点左右悄悄地走了。我问他们为什么不白天来，他们说："白天，妈妈不让，现在他们刚睡着，我玩两小时就回去，他们醒不了，我还能睡一会儿，不耽误上早自习。"我听得心惊肉跳，这样孩子学习能好吗？这游戏机是不是有些误人子弟呀？真正让我下决心关游戏厅的是一宗盗窃案。小镇一家规模不小的商场被偷了很多零钱，这些钱都是前天结帐留下，第二天开业后当找头的。公安人员在里边找了一天也没弄明白小偷是怎么进去的，直到有个父亲领着孩子来自首才知道，原来这孩子在头天关门时把自己扣在过道上的一个大纸箱里，第二天商场开门，他掀掉纸箱，大摇大摆地走出来，头也不回就进了游戏厅。

我游戏厅关门的那天，来了许多同学，说我终于良心发现，立地成佛了，并说祖国人民感谢你，不过除恶务尽，干脆把这些害人的东西砸了算了。我说省省吧，我不开这玩意是经营不善，濒临倒闭，又不想整天老鼠过街似的遭孩子父母白眼，你们要是救世主，抡着大锤把全世界的游戏机全砸了，也算英雄，要不别整天拿着鲁老爷子的《狂人日记》对我喊救救孩子，那是两回事。

最反对我关游戏厅的就是小侄子，他当时已能踩着两块砖头打电玩了，难为那双小手，把游戏机拉得直摇晃。他私下对我说："老毒，留一台自己玩吧。"我一听气乐了，等你小子长大成人，款了，自己买个十台八台的在家玩吧。现在想想，关游戏厅真不一定是对的，游戏有那么大的"毒害"吗？在国外，游戏机不但没成洪水猛兽，反而要替代汽车工业成为国民经济的支柱产业了，想想看，几十个人开的游戏公司，坐在办公室内写写画画，一年挣几千万，我们的纺织厂、大煤矿，多少工人，一年能挣多少钱？怪不得外国人那么富呢！

游戏厅关了，我妈说我饱食终日的闲着也是闲着，帮你哥照看你小侄子吧，这孩子也爱跟你玩。我当时心里就犯玄，这五六岁的孩子能跟我这个大小伙玩到一块去吗？还不是电子游戏弄的。口上虽答应着，心却提了起来。小侄子的电玩水平越来越高(本来嘛，多聪明的孩子，加减法还算不对，就知道10除2得几，1块钱5个币！他的算术全得加几个币、几块钱才能算对，光说3－1不会，得说3个币玩了一个还剩几个……)，尤其是《街霸》，一个币能玩上个把小时，属于不受游戏厅老板欢迎的消费者。老板请来很多高手抢台吃币，一般都被他干掉了，他赢了以后挥着拳头乱喊，有几次差点上演真人街霸，这种情况一直持续到

他上小学一年级。我提着的心终于到嗓子眼了，他和别的上瘾的小朋友一样，成天想着打电玩，学习成绩不好，五十多人的班，期末考试只考了个四十八名，一问为什么不好好学习，他却说能升级得了呗。

开会据说能解决很多问题，我父母哥嫂和我开了一个解决小侄子问题的会。会上妈妈说："超荣(我大哥)，别整天给他零花钱。要交什么书费、学费的，你自己给班主任送去，别又跟你弟似的，天天这个费那个费，也不知都拿着干什么去了。小娟(我嫂子)，你单位不景气，每天早下会班，把孩子接回来，省得乱跑。你(说我呢)，今后就别管了。""妈，您老人家英明！"我说，"先断财路，再卡住时间，这孩子准保学习好，能考上大学。"心里却说：不管就不管，搞得我像跟老革命争夺下一代似的，我也老大不小了，整天领个儿子似的尾巴到处乱逛，再让人误会了。

这一年我没带小侄上游戏厅，我迷上电脑了，把街机游戏统称为了"弱智游戏"。小孩子玩的智商能高到哪去？电脑游戏多棒，智力的，策略的，玩去吧你！而小侄子刚开始，大人管得严，还不怎么去游戏厅，时间一长，谁有那么多精力呀，没多久又旧病复发了。只有我妈一见我玩电脑就恨恨地说："开个什么破游戏厅钱没挣多少，搞得左邻右舍全说咱家骗小孩子钱。关了游戏厅别人家孩子咱不管了，自己孩子却掉下去了。你完了也就完了，一辈子离不开游戏，娶个电脑媳妇也就算了，我孙子还小，不学习，将来怎么办呀！这电子游戏，怎跟抽大烟似的，戒不了呢？"我说："妈，戒它干吗？这电子游戏肯定跟抽大烟不一样，现在国外都管这叫艺术，每年给国家挣几十亿元外汇呢！""艺术？现在什么都叫艺术，多得都记不清了，两小人满世界打架也叫艺术？！他挣的那几十亿外汇，还不全是咱人民币？！"我说："妈，咱国家这个比外国落后多少多少年，那个比外国落后多少多少年，只有这电子游戏跟他们差不了几年。咱就不能做几个好电子游戏挣几亿日本钱、美国钱花花？小平同志不是说了吗，电脑从娃抓起。电子游戏是学习电脑的捷径呀，而你总是卡呀堵呀的，没准将来中国就少了个电脑专家呢！""我不管，玩电玩耽误学习，学习不好，当什么专家？你小侄是你勾引上这玩意儿的，你得给我想办法。"我想办法，我要有办法游戏厅就不用关了！可话又说回来，小侄子要天天不好好学习，也真够叫人着急的。

当时正赶上前苏联闹解体，要不我也来个休克疗法？一个星期天的早上，我把侄子领到了游戏厅，买了一大把币说："今天把这些都玩完了再回家。"小侄乐坏了，一会儿《街霸》一会儿《侍魂》的，到了中午手里还剩一半多币。小侄对我说："老毒(现在还没改过来)回家吃饭吧。""打完再吃。"我一脸冷漠，跟大侠似的。下午两点，小侄又对我说："老毒，回家吧，这里的游戏我都打烦了，没劲了。"我说："没劲了，以后还玩不？""不玩了。"小侄回答得挺干脆，我一想有门。

果然，小侄一个多月没上游戏厅，我正准备向我妈报喜呢，小侄跑来跟我说XX游戏厅又来了个《格斗王》特棒，让我领他再玩一天，气得我给了他一脚，告诉他马上又要考试了，考不上三年级，就得当留级生，"蹲了"懂不?！又过了不知多少天，小侄在街上欢天喜地的叫住我说："考上了！"我一愣："考上什么了？""语文62，算术68，考上三年级了！"说完就让我请他玩电子游戏，说是庆祝庆祝。

我完全失望了，这电子游戏不能说是毒品，可要断了玩念咋真跟戒毒似的呢？小侄上三年级，开了电脑课，我想这也许是个机会，这次要不行就算了，爱玩玩去吧！死不了人的。我把他叫到身边问："知道电子游戏怎么画出来的吗？""电脑。"小侄不屑一顾。我说，对，你现在学的就是电脑，学好了就能用它画电子游戏让别人玩！听到这，他眼睛一亮，象刚充了电似的，想了一会说："我画一个孙悟空和猪八戒的游戏，还有二郎神，不发波，发激光，从中间那只眼睛。"我说："行了行了，学不好电脑，还是玩日本人的'好优根'去吧。"

小侄终于有了考第一名的时候，虽说只是一门副科，但这也是不小的进步。"电脑课都能学好，还怕别的课学不好吗？！"我对妈妈说："将来小侄就考清华大学电子游戏系！也不知清华有没有这个专业，反正好象上海有家什么学校有，先当理想这么想着吧！没准他毕业时就有了。"我趁热打铁对小侄说："要自己画游戏，别的学不好也不行。看见咱家这电脑了吗？我的。期末考试进不了前二十名，甭想白在上边画孙悟空，我收费，外边五元一小时，我给你打个折，四元一小时，谁让你是我亲侄呢！""真黑！"小侄恨恨地说，"外边常去的地方才三块一小时！"不过从这以后，他学习确实用功了，当然游戏厅还是时不时要去的。妈妈说："这是饮鸩止渴！"我说："这叫以毒攻毒，不行你来。"

信不信由你，期末考试小侄真的进了前二十名，妈妈翻着侄子的电脑书自言自语地说："没准不玩电玩，我孙子能考前十名，这东西将来真的会满大街都是？"我肯定地说："会的，再过几年不会玩的全叫文盲！"心里却想，这以毒攻毒是把毒压下去了，还是引上来了呢？算了，没准将来小侄站在E3大奖的领奖台上说："我有个好'老毒'，两岁就教我玩电脑，要不我怎能有这么大的成就呢？"……　[1998.11]

五年旋逐花阴转



五年来，杂志与中国游戏产业一起成长，相互扶持激励。“男儿何不带吴钩，收取关山五十州。”在境外游戏携外来文化的复杂背景汹涌而来时，中国游戏制作与代理厂商的每一点进步和失败都牵动着玩家的心。花开花落，流水有情，五年内中国游戏产业的衰荣已成珍贵历史，杂志的读者都是见证人。

1994年中国电子游戏界十件大事

当前,从游戏机发展起来的媒体技术确立了家庭电脑的基本形态,与此同时电子游戏界的市场需求、产品开发、商业销售、相关理论、出版活动产业显得异常活跃。电子游戏界今年的重要发展最多,以至于有人称94年是中国电子游戏的元年。我们现将“大事”总结于此,以展示新兴的电子游戏界94年的发展历程。

一、中国电子游戏机工业协会活动频繁

1994年成立的电子游戏机工业协会,陆续开展了发展会员、交流信息、组织展览、开展国际交流、与外商洽谈合作、筹建企业、促进知识产权保护等多项工作,已在行业内部发挥了重要的引导作用。

二、游戏杂志创刊

游戏机进入大陆以来,先后有二十多本有关游戏机图书出版,但相关期刊一直没有创办。今年情况有一转机:

① 本刊《家用电脑与游戏机》,6月创刊,科普出版社主办,是以电子游戏为特色的电脑知识普及性读物,95年为月刊,每册2.80元;

②《电子游戏软件》,6月创刊,电子游戏类的娱乐性杂志,95年为月刊,每册4.50元;

③《电子娱乐》8月试刊,介绍游戏厅用大型机的技术、经济信息,95年为双月刊,每册20.00元;

这三本杂志的创办,对我国电子游戏的产业形成、市场发展、消费指导意义重大。

三、国内游戏软件制作起步

①北京邵昌平工程师成为游戏软件版权注册第一人,其作品为《接龙》;

②金盘公司推出首张电脑光盘游戏《神鹰突击队》;

③成都台晶大东公司推出8位游戏《西天取经》;

④台湾圣谦公司推出一批8位节目;

这些游戏的总体水平和商业价值暂且不论,它们的推出,表明了国内电子游戏软件的开发工作已经真正开始,水平并将不断提高。

四、中华电子游戏软件联盟成立

由天津新星电子公司、北京裕兴公司、北京先锋卡通公司、北京金盘电脑公司等一批骨干企业发起,以促进游戏软件、教育软件产业发展为主要目的的“中华电子游戏软件联盟”筹备成立。它将在技术信息交流、科研成果共享、知识产权保护、软件开发销售等众多方面发挥积极作用。

五、学习机异军突起,成为新的消费热点

原来只是8位游戏机一个节目的游戏机键盘,经国内技术人员的开发拓展,功能迅速增加,不仅保护了原有的计算、英文打字、音乐练习和运行FBASIC的特色,而且开发了汉字录入、文字编辑、辅助教学等目前电脑的部分实用功能,架起了游戏机与电脑之间的一座桥梁,形成一个新颖的学习机市场,其企业数量、产品销售数量均大大超过游戏机,实为游戏机领域的一大奇观。长期重视技术开发的“裕兴”不断把学习机功能推向新高度;闻名全国的“小霸王”生产销售全面转向学习机……

由于销路很宽,许多假冒伪劣产品上市,以至于中国消费者协会专门开展了学习机的“打假”活动。

六、电子游戏步入家庭教育电脑市场

在北京、上海等大中城市,举办了十余次以家庭、教育为主题的电脑展览、展销。一向不登大雅之堂的电脑游戏堂而皇之地摆上了电脑的展台,多次成为展会的热点。这不仅仅反映了电脑游戏在软件市场中的重要地位,也展示了巨大的市场潜力。电脑爱好者们已经公开的强烈地“爱好”电脑游戏了。销售、赠送、复制电脑游戏已经成为电脑软件经营活动中的一种普遍的现象。

七、国产超任、世嘉新型兼容机上市

16位游戏机是目前大众游戏机市场的更新换代产品,但因原装机价贵货少,难于普及。今年下半年后,主导当今16位机市场的超级任天堂SFC和世嘉SEGA的2型兼容机陆继上市,受到各地市场欢迎,推动了16位机的市场的发展。

八、最新游戏机“3DO”、“土星”崭露头角

代表当今世界游戏机最高水准的32位游戏机“3DO”、“土星”在上海首届国际消费展上露面,使玩友大饱眼福。据说3DO已在北京、上海试销,土星在年底前也会上市。这两种机型的推出,将对电子游戏文化的发展、“家用电脑”和“社会信息网”的概念、以及影视艺术的未来产生重大影响。

九、一批软件公司促进游戏软件开发

北京“尼宏”、“凯达”等一批电脑公司相继发布广告,以举办游戏设计大奖赛、高价收购游戏程序等形式发现设计人材、挖掘游戏创意,在社会中引起震动,客观上推动了电脑游戏开发活动的进步。

十、各地游戏专营商迅速增加

电子游戏机在硬件方面形成独立的发展道路,新型换代机相继推出;软件方面,音像效果不断完善,创作理论日趋成熟,品种日益丰富,数量持续上升,使得市场稳定发展。因此,电子游戏厅、游戏专营商店及专柜持续增加,成为当今文化市场最活跃的一部分。

[1994.12]

1995年中国家用电脑与电子游戏领域十件大事

一、北京查处游戏市场盗版活动

3月19日起,由北京市工商局组织,有日本游戏机协会、SEGA公司及国际法律界人士参加,对北京市雅宝路游戏卡批发市场及市内多家游戏专营店进行了一周的突击检查。检查对象为盗版SEGA游戏卡、假冒SEGA品牌的游戏机及其非法经营活动,检查涉及十余家商店,查处货物金额近百万元。这是国家保护知识产权系列举措的重要一步。国外媒介对此进行了报道,国内电子游戏市场受到巨大震动,不少商家开始积极寻找合法渠道进货,继而日本SNK、韩国Goldstar等著名游戏公司逐步进入大陆游戏零售市场。

二、台湾游戏业界向祖国大陆市场发展

台湾电子游戏产业起步较早，发展迅速，是日美以外的主要游戏产地，其动态倍受注目，但因不了解大陆市场特点，迟迟不敢进入。今年其主要企业共同探讨大陆发展策略，并正式进入大陆发展：1. 首批大宇公司精选的10套优秀电脑游戏经正式代理已经上市；2. 智冠公司大量游戏软件调整了价格再度露面；3. 光谱公司在北京开办公司，实现当地生产当地销售；4. 著名杂志《电脑玩家》主编徐人强先生来京并到《家用电脑与游戏机》杂志考察、交流。

三、祖国大陆游戏界人才汇聚、缓慢起动

1. 北京金盘公司12月中旬发行数张游戏光盘：《波黑战争》、《病毒大战》、《巧克力ABC》、《冲锋号》；2. 珠海金山公司推出《中关村启示录》试玩版；3. 北京前导软件公司的三国系列《关渡》，不久前被日本出版商收购；4. 各种形式的制作组潜心研制软件，《光电战士》等一批软件取得阶段性成果。

被无数电玩迷们梦魂萦绕的国产游戏软件开发工作，艰难起步，蹒跚迈进。

四、电子游戏作为一种新的文化现象开始受到国家重视

上海文化市场管理机关查没《提督的决断》游戏卡，该游戏被认定为对青少年正确了解历史有不良影响；北京的《电子游戏软件》杂志因偏离办刊方向停刊两期，整顿后复刊。类似的事例充分说明，电子游戏不仅是因互动形式而提供广阔发展空间的娱乐活动，而且是具有巨大影响力、涉及历史、政治，是意识形态的新兴文化。这一事实的确认，将加快我国电子游戏文化的成长及其产业的形成。

五、市场出现兼顾学、玩、用的普及型电脑

继一批教育及娱乐软件后，北京裕兴电子公司在其8位学习机上推出了文字处理(WPS)软件，能与IBM微机的WPS文件互相转换。此创举突破了8位游戏机(学习机)学与玩的局限，而赋予其宝贵的实用功能，使其成为"电脑"。这有力地推动了电脑教育的普及，受到教育界、电脑产业界和市场方面的关注，也使裕兴公司及其学习机产品稳操市场竞争的胜券。

六、国产32位游戏机的研制取得进展

天津新星电子公司继8位机、16位机之后又有重大举措。它参与收购了美国的COMMANDO公司及其32位CD游戏机——AMIGA。新星公司以此为基础进行的32位光盘游戏机的硬件软件开发，试产紧锣密鼓，引人瞩目。但究竟何时登台亮相，以及能否一炮打响成为目前32位机阵营中的一员，尚难预料。

七、家用电脑真正受到家庭的重视

北京科力华CSC在中国革命历史博物馆组织活动，促销其面向家庭开发的教育软件。展销开场仅1小时，因观众爆满，而被警方中断；在北京民族文化宫举办的第二界电脑爱好者城热浪袭人，为防止意外而限制入场人数。此事被看作是家用电脑市场真正起步的信号，但应用软件的严重短缺和粗制滥造令人担忧。

八、电子游戏出版物发展迅猛

1. 本刊等正式注册的期刊月发行量均超过10万册，且不断增长，成为市场的主导读物；2. 几乎所有综合类报刊均开辟电脑专题、专栏，几乎所有电脑专业类报刊均开辟游戏类专题、专栏。丰富的内容进一步开拓了电子游戏市场；3.《电子游戏淘金》、《GAME玩家》、《电玩一族》等一批系列丛书浮出水面，他们或抄袭港台杂志的章节，或拼凑各色文章，或模仿现有杂志的形式，甚至不惜触及"以书代刊"的法规界限，以高价低质急切地在游戏读物市场抢一口饭吃，使读者感到目眩。

九、电子游戏厅将进入良性发展

文化部直属华瀚国际文化公司与日本SEGA公司的合资公司在北京开设了两家电子游戏厅，提供标准的服务模式和宽敞明亮的娱乐环境；上海提出按年龄及游戏内容分别管理游戏厅的建议。这是电子游戏厅将向健康、规范、分级管理方向发展的开端。

十、电子游戏步入高等学府

据悉，上海交通大学于年底开设电子游戏专门课程。电子游戏登堂入室，赢得高等学府的一席之地，这应被看成是我国电子游戏发展的里程碑。作为独立发展的学科，电子游戏已结束徘徊，而驶入国道。

[1995.12]

1996年国内电脑界十件大事

一、纪念电脑诞生五十周年，神州再掀电脑热潮

1946年2月14日，在美国宾西法尼亚大学，著名的埃尼阿克(ENIAC，电子数值积分计算机的缩写)诞生了，从此，人类迎来了一个全新的信息时代。尽管对于埃尼阿克到底是不是世界上第一台电子计算机仍存在争论，但是它是人所共知的第一台大型电子数字计算机，其诞生无疑标志着人类计算工具的历史性变革。到1996年4月，电脑已经走过了五十年的发展历程，在这半个世纪的时间里电脑通过自身的飞速发展把人类带进了一个全新的时代。世界各地普遍开展了各种庆祝活动，在中国，电脑也成了万众争说的热门话题，电视台还专门举行了纪念电脑诞生50周年的文艺晚会。

二、Windows95中文版问世，质量问题掀波澜

1995年，微软公司正式推出了最新的32位个人电脑操作系统Windows95，其简体中文版则迟至1996年3月才正式发布。尽管已经变成了"Windows96"，但其问世仍然在国内电脑界引起了不小的震动。微软公司把发布地点选在紫禁城，大有"登基坐殿"的王者之气，使中文之星等国内Windows中文平台多了一个强有力的竞争对手。一年来的发展，尤其是众多Windows95应用软件的问世使Windows95最终继承DOS成为个人电脑主流操作系统已成定局。富于戏剧性的是到1996年10月，Windows95中文版被发现有严重质量问题，电子工业部计算机与信息化推进司为此专门发出紧急通知，并责成微软公司进行服务更新。成了96下半年又一引人注意的热点。

三、《提督的决断》津门起风波，热血青年奋起抵制

《提督的决断》是由日本光荣公司制作的电子游戏软件。这个游戏以第二次世界大战中的太平洋战争为背景。其中有不少宣扬

日本军国主义思想的内容。1996年6月，当制作这个软件的任务交到天津光荣公司时，遭到了梁广明等四名天津光荣公司中国雇员的集体抵制。此事经《北京青年报》等新闻媒介的报道，在全国引起了极大反响，他们的举动得到了人们的普遍赞扬。同时，政府有关主管部门也对此事件给予了极大重视。最终，此事以光荣公司被课以巨额罚款，并就此事向中国人民表示道歉，政府有关部门全面禁止并收缴《提督的决断》游戏软件，11名光荣公司中国员工集体辞职而告一段落。

四、电子出版物法规出台，光盘图书前景看好

1996年3月14日，新闻出版署正式发布《电子出版物管理暂行规定》，并从9月14日开始实施。这个法规对什么是电子出版物做了定义，并对电子出版物的出版发行管理做出了明确规定。从此，电子出版业开始有法可依。随着这个法规的出台，电子出版物将走上规范发展的道路，其重要品种——多媒体光盘图书，也将以信息量大，检索方便，声象并茂等优点开始与传统出版物“争宠”。据统计，目前全国取得电子出版物出版权的单位有36家，它们每年约出品多媒体光盘四百余种。光盘图书正日益走进“读书人”的生活。

五、电脑巨头奔走游说 信息产业看好中国

1996年，中国格外引起世界电脑业的重视，多位国际电脑业的“超级大腕”纷至沓来，拜访中国。这其中包括IBM总裁郭士纳，Intel公司总裁兼首席执行官安德鲁·葛鲁夫，还有大名鼎鼎的微软公司总裁比尔·盖茨。其中郭士纳和葛鲁夫在北京分别发表了演讲。比尔·盖茨则借主持发布Windows95的姊妹软件Windows NT3.51中文版之机推销微软产品。他们不约而同的来访，目的当然是瞄准了中国的电脑市场，有人说中国是世界电脑业最后也是最大的一块市场，这几位国际电脑巨头的行动为这种说法提供了最明确的注脚。与此相映成趣的是《未来之路》、《我看Intel》等由电脑业巨子们撰写的著作也在国内热销，成为1996年电脑热中的又一道风景。

六、Internet 持续升温 ，新闻媒体争说网络

如果说95年电脑热“热”在多媒体，那么96年电脑网络正成为新热点。各个新闻媒体纷纷一头扑进“网络”中，性急的早早的在Internet上制作了自己的主页，开设在线电子报刊，次之的则先把自己的报刊社“织”进网内，生怕不入网就会在这网络时代被远远地甩下，最不行的也要开个专栏谈谈网络。在这种形势下，电脑网络自然成了热门话题。不过，加入Internet那不菲的开销以及互联网上铺天盖地的英文信息，都成了互联网络在中国普及的障碍，我们离“网络进万家”的真正网络时代还有一段距离。因此，有人说96年的网络热是被“炒”热的，是“虚热”。但谁也不能否认，96年是网络开始亲近百姓的一年，更是网络知识普及的一年。通过报刊的介绍，在我们的眼中网络不再神秘，很多人终于明白了什么是BBS，什么是WWW。一部分走在前面的人已经上网实际操练。同时，网络使用中的问题也显露出来，引起了关注。其中最为著名的事件当属北大一学生利用Internet的电子邮件冒名发信以阻止同学赴美留学引起的诉讼。网络需要引导和规范，这也许将成为97年的重点话题。

七、联想宏基推出双子星，全民电脑引发争论

1996年9月9日，联想和宏基联手推出其共同开发的“全民电脑”第一代产品“双子星”。这种被定义为BC（Basic Computer）的电脑采用AMD5X86处理器，配备4M内存，对应不同的目标市场有四种不同配置，其中有的配置可以使用电视机代替显示器，用ZIP驱动器（一种大容量的软盘驱动器）代替硬盘做为主要的外存储器。其价位从4988元到9000元。据推出者称其主要是面向普通工薪阶层。BC问世后，就引起了人们的争论。特别是处在NC（网络电脑）正在向PC（个人电脑）挑战的大背景下，谁都看得出来，BC是走了一条PC和NC之间的中间道路。叫好者称BC克服了NC一切依赖网络的弱点，又不象PC那样因一味追求高性能导致价格令普通民众高不可攀，是促进电脑普及的成功之举。但也有人认为BC是功能不全的电脑，而且其性能价格比并不合适，所谓“全民电脑”的口号不过是商家促销的宣传手段。一些媒体为此专门展开了讨论，两种针锋相对的观点在报刊上进行了激烈交锋。在这种争论中，双子星倒真成了大家注意的“明星”。

八、电脑动画再创奇迹，《玩具总动员》登陆中国

自1995年国内开始引进国际“大片”起，电脑特技及电脑动画技术在电影中制造的各种特殊视觉效果就给国人以极大的视觉冲击，使大家亲身感受到了电脑科技的魅力。但真正引起巨大轰动效应的还应该算是《玩具总动员》的公映。这是第一部全电脑三维动画技术制作的影片。影片中的场景、角色全部由电脑动画技术制作，使观众不能不叹服电脑技术的威力。人们由此感觉到我国电脑业面临着前所未有的机遇和挑战，这才有了’96计算机技术在影视艺术创作中的应用研讨（演示）会。大家正热切盼望着第一部国产电脑动画影片的问世。

九、家用软件渐入佳境，电脑游戏登堂入室

提起家用电脑，人们普遍首先想到的是硬件。其实如果没有适当的软件配合，再高档的电脑也难以发挥其作用。尽管没有精确的统计，但谁都明白，绝大多数电脑在家庭中的应用更偏重于娱乐、学习，因此家用电脑需要家用软件。现在，软件开发商们终于认识到这点，开始积极开发适合家庭使用的软件。以生产WPS文字处理软件著称的金山公司推出了《金山影霸》，众多家教软件满足了望子成龙的家长的愿望，很多大公司的办公软件如创新“汉神”也推出了家用版。这些软件的价格一般都在百元上下，比起以往动辄千元的商用软件价格显得更贴近普通家庭。过去一向被视为不入流的电脑游戏做为家用软件的重要品种开始受到重视，先后有《中关村启示录》、《官渡》等一批国产游戏问世，电脑游戏也终于可以堂而皇之与其它软件一起摆在各种电脑展会的展台上展买。本刊举办的“电子游戏是通往电脑世界的捷径”有奖征文活动得到众多电脑企业的支持，在国内也引起了不小的反响。家用软件的兴起标志着家用电脑正走向真正的成熟。

十、光驱新品频出，DVD 隆重登场

随着多媒体的普及，光盘驱动器已经成为今天电脑的标准配



置。与 CPU 的不断推陈出新相似，只读光盘驱动器(CD－ROM)的性能也在不断改善。一度红红火火的倍速光驱已趋于淘汰，速度更快的四倍速、六倍速、八倍速光驱如长江后浪推前浪。到 96 年下半年，八倍速光驱已经成为主流产品，而速度更快的十倍速、十二倍速甚至十六倍速光驱也已投放市场。新品频出的光驱市场令广大电脑用户眼花缭乱，不知所从。终于，CD－ROM 的换代产品数字视盘即 DVD(Digital Video Disk) 的隆重登场，有望为这场 CD－ROM 的"速度大战"划上句号。96 年 11 月初，东芝公司第一个推出了 DVD 产品。仅仅半个月后，在北京展览馆'96 金系列工程产品技术展览会上，这种有可能成为将来电脑标准配置的新型光盘存储装置与广大中国观众见面。尽管 DVD 产品尚未在国内上市，但这至少表明，中国电脑用户与国际最先进技术之间距离已经越来越小。 [1997.1]

1997 年游戏世界十件大事

电子娱乐已经成为现代生活不可或缺的一部分，我们的目光自然就凝聚到叱咤风云的游戏世界之中。过去的一年，从产品到市场、从单机到网络、从个人到企业，无数的潮流、热点引人关注，从中筛选十件大事，权作 1997 游戏世界的总结。

一、Voodoo 火爆 E3 展

1997 年对整个游戏世界影响最大的当属 3Dfx 公司的 3D 加速卡。6 月在亚特兰大的 E3 消费电子展上，它的出现表明，以往处处受限的 PC 图像处理能力已经从根本上获得解放，PC 游戏软件的水平已经被推上了一个新高度。由于这种专用 3D 图像加速硬件的普及，使 PC 在技术角度上进一步逼近专业游戏机的水平，一大批新型的 PC 娱乐软件纷纷涌现，在整个 PC 游戏产业发展过程中树立了一块新的里程碑。

二、《血狮》惊醒中国游戏产业

一款游戏软件能产生如此深远的作用，在中国的游戏产业所走过的历程中恐怕无出《血狮》之右者。年初众多媒体对这部国人自行开发的游戏给予了空前的关注，众多消费者翘首以待。然而上市之后，这部游戏却因为本身的质量问题，或者说，因为它与大众的期待相差太远而被打入冷宫。这从一个侧面反映了国内游戏产业亟待发展与完善的现状，也是国内游戏软件消费群从盲目走向成熟的重要教材。此后的中国游戏产业开始走上稳重发展、重视质量的道路。

三、电子宠物风靡一时

有些事情往往来得快去得快，关键就在于人们的认知心理。1997 年国内乃至日本及东南亚流行开来的电子宠物，给好奇的消费者带来了普遍意义上的电子娱乐，从中又衍生出尊重生命的态度与商业利益的浮躁之间的冲突。最终，它们被当做过时而又无聊的玩具被遗忘了。

四、中国游戏产业初生有难

全球性的软件盗版现象给刚刚起步的中国游戏产业带来严峻的考验。1997 年是中国游戏产业成长最快的一年，一大批商家及软件制作者投身这个新兴行业。然而混乱的市场限制了产品的正常业务行为，如立地公司自主开发的《生死之间》，其盗版竟比正版出现得还要早，结果造成软件开发成本与产品销售收益难以平衡，最终形成正版游戏普遍高价位、低销量的状况。

五、战网掀起网战

由 Blizzard 为联机游戏而开设的免费游戏服务器"战网"(Battle.net)在 1 月配合《恐惧》(Diablo)发售而启动，随即获得空前成功，收费网络游戏服务面临新挑战。一大批新兴的免费互联网游戏服务极大地促进了相关软件的市场成功，同时也吸引了越来越多的用户投入网络游戏世界。然而这些免费服务自身也面临着费用均衡问题。

六、游戏产业合并大潮

1 加 1 会大于 2 吗？许多游戏产业人士大概非常认同这个不等式，于是有年中 EA 收并 Maxis 气势大长、年底 GT 与 MicroProse 欲合又散，因此在业界出现了 1997 合并年的现象。通过对应公司的合并，使彼此实现优势互补，建立在这种概念之上的合并事例还需要时间去证明最后的成果。然而毋庸质疑，游戏产业正处于结构调整的敏感时期。

七、软件共通

硬件不应该成为软件交流的障碍，因为技术问题并非不可逾越，更何况其中商机无限？于是 1997 是有史以来许多知名游戏软件在各种游戏硬件平台上飞来跳去最热闹的一年。当然，PC 作为游戏平台的生力军，它所吸引的移植作品更是空前，其中尤以世嘉公司行动最为突出，除了以往一些作品不断推出 PC 版之外，年底的"Last Bronx"等数款大作还同时发布了游戏机及 PC 版。

八、游戏道德受到关注

一旦游戏行为成为社会行为，游戏者就需要遵守一定的公共道德。当 1 月份第一个公开发售的多人联机 RPG《恐惧》发行后，玩者格杀事件 (PK) 便成为网上热潮，无数 PK 及反 PK 团体成立。8 月，尚处于测试阶段的《网络创世纪》又传来由游戏制作人理查德·格瑞特扮演的游戏角色"不列颠王"遇刺身亡的消息。过去的一年中，伴随网络全球化的进程，越来越多的电脑用户开始在多人网络游戏中扮演角色，虚拟的游戏空间开始面临真实社会的一些问题。尽管目前看来它还没有实质性的社会影响，但有识之士已经注意到它对人们意识行为的潜在作用。

九、人脑 vs. 电脑

5 月，世界级棋王卡斯帕罗夫与 IBM 的"深蓝"电脑对弈败北，人工智能的技术领域达到一个新境界，对于人脑与电脑谁更聪明的争论也有了新的内容。凝结了无数人的智慧的电脑，其对事物的辨识分析能力必然会越来越强，甚至在知识积累足够多的情况下有可能展现智能化的创新(合成推演)。

十、爱国主义游戏题材初获成功

结合 1997 香港百年回归，爱国主义题材的游戏软件初获成功，《鸦片战争》、《八一战鹰》等作品不仅拥有丰富的历史教育内容，同时在游戏本身也有相当的水平，因而一经推出即受到广泛好评，社会效益与经济效益双丰收。 [1998.1]



'96 游戏软件发展趋势研讨会侧记

新年伊始，由《电脑报》主办，北京金山软件公司和光谱博硕电子科技公司协办的“96 游戏软件发展趋势研讨会”在北京中软大厦举行。到会的还有《光明日报》、《计算机世界》、《中国计算机报》、《家用电脑与游戏机》杂志、《大众软件》杂志、《中国青年报》、《北京青年报》、《中国计算机用户》杂志、《电脑爱好者》杂志等重要媒介，还有前导软件公司、连邦软件销售公司、联想集团、双语电子教育公司、珠海金山公司、北京捷径电脑公司、美国电子艺界公司及部分个人。会议就游戏创意、游戏市场现状、软件版权保护、游戏文化的地位等许多热点问题进行了讨论。

珠海金山电脑公司总经理求伯君
——谁想下海，先来游戏里试试

我是从 94 年底有制作游戏想法的。我也是个游戏迷，不爱玩或不感兴趣的话也不会去做游戏。热爱这个行业，才舍得花时间花精力去投资。

玩游戏的朋友都知道，目前市场几乎全是进口游戏。这么一个堂堂大国，面子上怎么样也挂不住，尤其是看到在日本游戏里把我们的三国历史写得乱七八糟，一塌糊涂，我问自己，为什么不自己做游戏呢?

搞电脑的人，离不开电脑。我今年 31 岁，20 岁在大学里开始学电脑，84 年毕业，正好是 PC 刚刚进入中国。中关村成立了新技术试验区，我就投入到这个行业里去了，所以我是伴随着中国的 PC 发展过来的，对此深有感触，我们的第一个游戏就是《中关村启示录》，这本身也是“中关村”对我的启示。

一个人想下海，又不敢，总是前怕狼后怕虎，因为辞职以后，没有回头路可以走，怎么办？我想最好是去电脑里先玩一下，先用电脑模拟一下：84 年的中关村，去看看你有没有机会下海，去办一家公司，登记注册、租房、招聘人才、挖墙角、倒买倒卖，如果你不遵纪守法，偷税漏税，当然会受到工商局的处罚，碰到版权纠纷，打经济官司这样的事情。看看在游戏里下海有没有钱赚，如果说连电脑关也过不了，真下海还有什么意思，不如在国营单位里混日子好。

另外，我自己正在做一个模拟中国民航的游戏，纯属个人业余作品，包括策划、编程、搜集资料。因为我手痒，很想写出这个游戏程序来，估计一两个月可以发布。它模拟中国七大主要航空公司，让你来作总裁，也是属于策略性的游戏。为什么总要做策略性的游戏呢？这也是跟我们的发展有关系。刚开始做，打斗类的、RPG 系列的游戏会牵扯大量的动画，我们不擅长。而策略性游戏画面比较少，且多是静态的，比较容易实现，所以我们从策略性的游戏开始。其实很多家游戏公司开始时走的道路都差不多。本身我是个航空爱好者，出门在外，老坐飞机就想开个航空公司，但这个心愿不象开个电脑公司那么容易实现，实在没办法，就先在电脑里模拟一下。

对付盗版现在有几种方法，最多的方法是加密，像“软件狗”等。这些方法比较被动。主动的方法，一个是宣传，宣传正版游戏，另外一个就是社会服务。

光谱博硕电子科技(北京)公司经理赖维仁
——游戏软件，前景可期

游戏软件是一种时代的趋势，目前已经到了一个新的发展阶段。游戏软件，前景可期。这句话听起来既乐观，又悲哀。这个市场正在成长，但是整体的大环境还不是特别好。不久前，台湾发表了一封家长致社会的公开信，反映小孩热衷电子游戏，功课下降。其实各国各地区都有这种情况，对此要疏导，不要围堵，应提供一个优良的环境，让好节目不断出来，使游戏市场进入良性发展。

我们去年来北京，办了这家公司，并创下了中国最便宜正版软件的记录——29 元人民币（五子棋大师）。但是卖得不是特别好，因为没有什么利润赚，这是一个鸡生蛋蛋生鸡的问题。

今天请大家来，希望通过同业之间的探讨，确定游戏软件正确的市场定位；通过媒体的呼吁，使大众建立文明的软件使用习惯。

前导软件公司总经理边晓春
——把游戏卖到国外去

我们这伙人原来是先锋的，然后从 IDG 找了点风险投资，成立了“前导”。目前正在制作 Windows95 上运行的三国系列游戏，第一部叫“官渡”。

我们之所以从电视游戏转到电脑游戏上来，出于两个原因：一是 95 年下半年开始电视游戏机、学习机市场下降，原有技术失去市场；二是 95 年以来 PC 机销售明显上升，达 200 万台，96 年将会更多。这么多的家庭买电脑，而且是多媒体电脑，玩什么？我们应该毫不含糊地说，家用电脑在家庭的主要用途就是玩！这是一个巨大的市场需求。

正版游戏市场的一个迅速增长期即将到来。但大陆市场的软件价格不能太高，否则会遭到惨败。出路只有两条：一是降低开发成本，二是出口，卖到国外去。我们的第一个作品“官渡”已经出口到日本。

联想集团公司微机软件销售部经理刘东红
——我谈点个人的想法

联想是一个大的集团公司，我们的电脑硬件通过各级代理，销售得很好，有许多现成的销售渠道。我们知道谁是电脑的用户，谁最需要软件。我们进了很多公司开发的软件，希望把这个渠道用起来，发展软件销售。但一年做下来，有很大的困惑。我们发现，有些事情现有的渠道办不到。硬件客户普遍不愿买正版，要装盗版软件。正版卖得不好。软件价格降下来之后，百姓可以接受了，但发行商、代理商的利润却没有了。我们有钱，但投资是要求收益的，如果发现投资之后无所收益，我们就不会去做。我们不知道发展自己看中的软件怎样保护自己的利益。

《家用电脑与游戏机》月刊副主编孙百英
——要为游戏正名

大家谈了许多游戏市场的问题，但我特别要强调当前为游戏正名的必要性。目前电子游戏仍遭到广泛的抵制，不少地方视其为洪水猛兽，称之为电子鸦片。这种市场阻力是任何软件的发展不曾遇到的。电子游戏是很好的娱乐形式，是一个潜力巨大的新兴产业，对未来教育变革意义重大。不明确它的应有地位，顺利发展是不可能的。

《计算机世界》报记者朱春燕
——对游戏的误解确实存在

我觉得孙先生说的很重要，现在应给游戏软件正名。《计算机世界》发行量很大，是在国内计算机界影响最大的报纸。当初曾设想在软件版开设游戏专栏，后来好多人都来劝我们说，你要办游戏，就算把你们给砸了。

北京金山软件公司经理雷军
——我不下地狱谁下地狱

培育市场要有一个投资期，不要急于赚钱。我们第一个游戏投了50万，可能成本都收不回来。一个朋友问我："你们做游戏96年赚不赚钱？""不赚！""97年呢？""97年没把握，98年应该赚！"朋友又问："为什么不在98年再做？"我说："如果我们都等到98年才去做，那市场成熟就要拖到2000年以后了！"所以，我们要有一种责任感，就是"我不下地狱谁下地狱？！"的精神。我们先不赚钱，从我作起，软件开发商，要作先投入！

连邦公司的出现，是一个新的起点，它标志着市场化的大分工的开始。希望有更多的软件销售组织，承担更多的义务。销售不成问题，主要是进行市场策划。它不只是销售，而应承担更大的责任。

媒体也作宣传。今天有这么多的媒体到会，说明大家感到游戏软件是未来发展的一个趋势，既然如此，能不能把这个趋势告诉读者，告诉大众：

1. 要玩正版游戏软件，要花钱。这是积极的、文明的、天经地义的；

2. 正版软件也买得起，游戏软件是消费品，买回家只玩一两次就值得；

3. 媒介尽快刊登游戏市场的排行榜，使读者知道新游戏的发行消息和对当前游戏的社会评价。

企业的肺腑之言，震撼了我们的心，每一个热爱游戏文化的玩友，也不会无动于衷。不要只埋怨国产游戏太少、太差，我们也应做点什么。支持正版软件是玩友起码的态度。

[1996.2]

电子艺界进入中国

玩过《双子星传奇》、《创世纪Ⅷ》、《FIFA足球》、《福尔摩斯探案》以及《魔法飞毯》的朋友没有不知道"电子艺界"的(Electronic Arts)。令人惊喜的是，"电子艺界"成为第一家进入中国的外国游戏软件公司(集团)，已在京"着陆"，在中国与世界同步销售电子艺界的最新及最经典的游戏软件。新年前夕的一个晚上，我在海淀的一座高楼中见到了北京办事处副总经理周芳女士，就一些关心的问题请她做答。

记者(以下简称记)：请问周女士，"电子艺界"是一个什么样的公司？其在美国及世界游戏界所占的地位如何？

周芳女士(以下简称周)：电子艺界初创于1982年，总部在美国加州，是世界最大的交互式娱乐软件开发商和经销商，曾获欧洲和美国600多项杰出软件产品奖。这些软件支持各类先进的娱乐系统，如Sony Playstation, Sega Saturn, 3DO Interactive Multiplayer以及卡式电视游戏系统如Sega Genesis和Nintendo Entertainment System，IBM兼容机和Macintosh个人电脑。

象贵刊介绍过的Bullfrog, Origin等都是电子艺界的全资子公司，Electronic Arits Victor是我们和JVC的合资公司，Creative Wonders是我们和迪斯尼合办的。

记：我注意到"电子艺界"是第一个进入中国的欧美大型游戏软件公司，为什么选择在中国大陆发展事业？在目前中国游戏业还没有完全定位的情况下，在一些港台及日本的同类公司徘徊与观望时，"电子艺界"进入中国大陆有着什么样的意义？

周：这与电子艺界一贯奉行的经营宗旨有关。电子艺界已经建立了广泛的销售和分销网络，包括美国、加拿大、英国、法国、德国、瑞典、西班牙、波多黎各、澳大利亚、新加坡、香港和日本都建立子公司和销售处，中国可以说是娱乐软件最后一片未开垦的处女地，其吸引力是毋庸置疑的。但是进入一个游戏业还没有定位的市场，意味着奉贤，其它公司的徘徊和观望是可以理解的。电子艺界对中国市场充满信心。早在95年上半年就开始对中国市场调研，现在正在筹建中国办事处。第一批游戏软件1月下旬进入中国。值得一提的是，这批产品的发行是和世界其它市场同步的，意味着中国市场已经与全世界100亿美金的娱乐大市场接轨了。

记："电子艺界"首批给我们带来了哪些新游戏呢？

周：有5个部分汉化的产品，有长达十几页的详细中文说明和包装，让不习惯英语的中国玩家最大限度的享受一流的游戏，也让略通英语的

人得到享受原版软件，学英语的机会。如《FIFA96 足球》在 95 版基础上开发的新游戏，国际足联 237 支球队 3800 多名队员任你点将，北京电视台"电脑时代"介绍时，不明真相的人会以为是一场足球实况转播。这个游戏刚发行两周，销量达到 40 万，有望打破世界销售额记录。这也是电子艺界进入中国打头阵的节目。

第二个游戏是《极品飞车》。专家称之为赛车类游戏的极品。恐怕吸引的不仅是游戏发烧友，汽车和音乐发烧友也会珍藏一片。想想法拉利、兰博基尼、马自达、道奇等八种超级赛车由你选择，有震撼效果的音乐伴你驰骋于风光迷人的山径、海滨、荒漠、峡谷，何等滋味，还有存储回放功能，令你反复品位赛中的精彩之处。

《魔毯二代》是 Bullfrog 公司出品的《魔法飞毯》的升级产品，被评为欧洲 95 年最佳游戏。

《遁入黑暗》采用了一项新技术，用红外线相机抓拍人物（该游戏人物的服饰有紫外感光系统）动作，赋予游戏电影效果。

《双子星传奇》有三个英文名字。在欧洲叫 Little Big Advanture，在美国叫 Relentless，在日本叫 Twinsens Adventure。不管叫什么名字都很受欢迎。贵刊对此有过专门的介绍，看来贵刊对国际动态有很好的跟踪。

记：这些原版的游戏价格很贵吧！我知道这样的光盘游戏在美国最少也要 80 美元左右，折成人民币再加上关税，对于国内工薪阶层的玩家来讲，能买得起的人不会太多吧？

周：我们的建议零售价是百元左右。

记：我真不敢相信只有百元左右，而且还有全套的中文说明。（几年前还花两百多元买过 8 位游戏卡呢！）"电子艺界"真的会这么做吗？百元左右零售将如何回收巨额的游戏开发及制作成本呢？

周：不错。上面提到的几个游戏，开发成本都在一百万美元以上，公司决策人物 Mark Lewis 和高杰先生等人对中国市场的了解很深，采取了倾斜的政策。

记：您刚刚谈到 Mark 和高杰，对我们国内的玩家来讲还比较陌生，可否再谈谈他们的情况？

周：这两位先生的确为电子艺界进入中国立下了汗马功劳。Mark 是国际业务高级副总裁，每周要飞行 14 个小时以上，凭他的资历和财力完全没有必要这么没日没夜工作。他当年从事教育工作，改行的原因就是为了让人们 Have something interesting to do（有乐趣可寻）。他相信中国人会乐于接受游戏这种积极的娱乐方式，他愿意把到海滨别墅安度晚年的幸福放后几年。

高杰是中国业务总经理。听了他的名字，还以为是中国人。别上当！他是个原装的"美国鬼子"，是电子艺界里的少壮派、亲华分子，以每个月能来中国一星期为荣，爱吃中国菜，说中国话，唯一没有汉化的就是早晨必有三杯咖啡下肚方肯工作。下回你和他聊聊，说不定他冷不丁会引用康熙 1763 年说过的一句话来论证观点。

记：很想有机会见见他们，听听他们对世界游戏业的一些最新的看法。

周：电子游戏是一种新文化、新载体、新艺术，是站在电影、电视、电脑这些先驱肩上的巨人。电影是百岁老人，虽然杰作无数，难免步入沧桑；电视正当壮年，如日中天；而电子游戏则象早晨 7、8 点钟的太阳，前途无量。不仅是孩子的游戏，更是成人的梦想。贵刊的副标题提到游戏对于学习电脑的意义，人们还可能从不同的游戏中领悟人生哲理，培养心性。现在国外有一些 Edutainment 软件，溶教育与娱乐为一体成为一种新型的教学媒体。电子艺界今后也会带来这类软件。

记：面对迅速发展的中国游戏市场，"电子艺界"中国公司下一步有什么打算呢？

周：电子艺界还要起到桥梁的作用，在站稳脚跟之后，要开发具有中国文化特色的游戏，并通过我们的全球销售网络让这些游戏走向世界。我们要寻求合作伙伴，建立游戏制作室。中国有五千年的文化积淀，游戏是文化的新载体。每个公司都得赚钱，成功的公司可能不仅仅要赚钱。

记：我们前面谈到过原版游戏的价格问题，那么，您对价低质次的盗版游戏如何看待呢？

周：盗版一直是许多软件公司头疼的事。市场需求就象一桌丰盛的宴席，正版公司是主人，主人未登堂入室，小贼难免猖獗，一时先爬上桌来。正版公司要收回市场，小贼们下台是迟早的事。当然正版公司打击盗版的有力举措之一就是使价格尽可能接近消费者的购买力。

记：我相信优秀的原版游戏只要在价格上能体谅中国的消费者，必然会赢得市场，赢得玩家。发烧音乐两百元我们能接受，百元左右的原版光盘游戏当然不成问题，因为大家都是 Hi－Fi 友啊！对了，听说北京电视台电脑时代的游戏版将由"电子艺界"赞助。请谈谈这方面的情况。

周：电脑时代可能是国内唯一的电脑专栏电视节目。从 96 年 1 月起，我们为其游戏版块提供支持，介绍本公司和其它公司的好节目。

记：为什么不都是"电子艺界"的独家产品呢？

周：游戏是一个新产业，不是某一个公司的私产。我们美国公司就为 Motion、Novalogic 等 8 家公司代理产品。英国公司为 LucasArts、Gremlin，澳大利亚公司为 Maxis，日本公司为 Interplay 公司代理产品。电子艺界作为这个行业的领头雁，愿意与同行共同发展，希望给中国带来更多的精品。

……

初次与"电子艺界"公司接触，彼此都有说不尽的话题，在我即将结束这次采访时，周芳女士描述了她心中的一幅漫画：

画面一分为二，一半是一个发福的中年"老美"，堆坐在宽大的沙发里，一手拿着薯条，一手拿着遥控器，浮肿的双眼茫然看着 TV 广告。而另一边，一个精力充沛的人双手飞快地敲击着键盘，炯炯有神的双眼正注视着电脑中那个奇妙的三维世界……

我想喜欢游戏、接受游戏、理解幽思、深爱游戏的人必是异乎寻常的。这似乎标志着一批"新人类"的形成。

走出"电子艺界"北京办事处已是夜幕低垂、星瀚灿烂，我脑海中仍浮现着周芳女士描述的那幅画面。游戏不仅是高科技时代的一种新娱乐，更是一种全新的文化。它以其蕴涵丰富的文化内涵和独具的诱人形式，对整个时代造成了巨大的冲击。我对这一新兴的行业充满信心！

最后我要对积极促成这次采访的玄狐攻关小组的王斌先生、曲洋先生表示由衷的感谢。玄狐小组不仅仅是一群出色的玩家、作者，更是编辑部的朋友和参与者。他们对游戏的理解与热爱以及勤于行动的种种努力，让我们敬佩！

［1996.02］



希望与困难共存

——智冠(北京)公司访谈录

随着《金庸群侠传》在大陆的广泛流行，智冠公司在大陆玩家心目中的地位也越来越高。带着诸多读者感兴趣的问题，日前，笔者对智冠(北京)公司进行了一番采访。

赶到公司时，由于停电，大部分工作人员都没有在工作岗位，只有一间屋子里两位先生正交替接着频繁响起的电话。上前一问，其中一位刘先生正是该公司宣传、服务方面的负责人。我们的采访也就从这里开始了。

问: 刘先生，您好！您是公司的部门经理，还要接这么多的电话，工作可真繁忙！

刘: 这是我们公司的游戏热线电话，智冠公司所出的全部游戏如果玩不过去均可以打这部电话询问。因为停电，无法进行其它工作，所以在这里解答一些读者的问题。

问: 这部热线电话设立多久了?

刘: 已有一年了，平均每天至少70个电话，玩家既然购买了我们的产品，我们也应该对玩家负责。

问: 刘先生，您能向读者简单介绍一下智冠公司吗?

刘: 当然可以，软体世界——智冠科技有限公司，1987年12月25日成立于台湾高雄市，至今已有员工二百多人，是东南亚地区最大的休闲软件制作开发公司。为开拓大陆广阔的软件市场，加强公司的研发力量，软体世界于1994年6月在北京成立了独资子公司——智冠电子（北京）有限公司。公司注册资金70万美元，有员工40余名。我想你一定听说过红蚂蚁工作组吧?（笑！）

问: 当然，请问北京公司成立以来，有什么业绩?

刘: 有《超级灌篮大赛》、《大银河物语》、《金庸快打》等，还有和北大出版社合作的《三国英雄传》。

问: 说到智冠，我很自然的就想起了《金庸群侠传》，现在在市场可挺火爆的！

刘:《金庸》确实是一款不错的游戏，但仅靠某一个游戏，智冠也不可能发展到今天这个规模。像《三国演义Ⅱ》、《倚天屠龙记》、《楚汉之争》都是深受广大玩家喜爱的游戏。

问: 冒昧地问一下，您觉得《金庸》和《仙剑》比较一下，哪个更出色一些?

刘: 这个问题恐怕很难回答，《仙剑》制作的精美程度是有目共睹的。无论是美工，还是音乐，《金庸群侠传》都显得有些功力不足。不过，这并不是说《金庸》就一无是处，比如说创意吧，我个人认为《金庸》就有自己独到之处。

问: 那您能简单谈一谈吗?

刘: 首先，我认为《仙剑》中迷宫和踩地雷式的战斗，不仅繁琐，而且和现实生活相差太远，而《金庸》则采用完全开放式的设计，解放了玩家，使游戏者能够在比较轻松的气氛下进行游戏。另外，《金庸》中一个有突破性的创意就是在单机版RPG上体现了多机联网式的思路，这不能不说是RPG的一个创新。

问: 您能再谈谈《金庸》的创作过程吗?

刘: 说出来你可能不信，《金庸》的工作组成员不过2～3人(不包括音乐部分)，制作时间也只有一年左右。

问: 听说智冠正准备出《金庸外传》，有这回事吗?

刘: 不仅仅是准备，企划已作出了一半。

问: 能再透露些其他的吗？如制作、上市时间等。

刘: 由于《金庸》存在的一些不足较为明显，外传中也作了一些相应改进，在感情方面有所加强，画面也比《金庸》精细了，尤其是战斗画面，例如：两个人对战时，如果你打了一拳，地面会出现一些细小裂缝，或冒股烟什么的。总之，肯定比《金庸》有很大提高，不会辜负广大玩家的。至于上市时间，这可是商业机密，我无可奉告。

问: 您能对现在的游戏市场谈谈看法吗?

刘: 怎么说呢，好的游戏不仅创意、制作要好，难度也要适度，如果玩起来难度太大，得不到广大玩家的认可，也是不行的。像我们汉化的《黎明之砧》，因为它太难上手，其中迷宫的难度至少是《仙剑》的五倍，虽然制作相当精美，可是上市以来，销售一直都不好。我个人认为要想占有市场，还是得开发一些寓教于乐的游戏。《大航海时代》就是一个非常好的例子，我们大陆游戏开发者也应该注意这个问题，市场经济嘛！

问: 好了，说了这么长时间，最后再想问您一个问题，当然这也是我们读者比较关心的，智冠公司最近会有些什么新游戏献给我们广大玩家?

刘: 有几部新游戏已经在台湾上市，还有一些进入了最后调试阶段。不久就可以和大陆玩家见面了。

其中比较引人注目的应当算是《吞食天地3》了，这部游戏是智冠最新推出的王牌，已经在台湾上市。本游戏的战斗画面采取多层卷动的方式，人物的攻击招式清晰可见，战斗画面内部设定采取了320×200。而且操作非常简便，一只鼠标，便可贯穿游戏始终。另一个有突破性的变化是玩家可以选择刘备、曹操和孙权中任一集团进行游戏。而且我觉得游戏的音效相当不错，怎么样，想不想试试?

还有一部大作是《水浒传》，是一部R·SLG的游戏。

问: 对不起，说到《水浒》我想插一句，最近是不是很多公司都在搞有关《水浒》的游戏?

刘: 是的，正是因为大家都在做，想做好就更困难了。我们设计这部游戏时压力也很大，在企划十分详细完整的同时，在程序和美工方面下了很大功夫。这部游戏战斗场面设计得很好，而且在情节方面忠实于原著，让玩家以一个不属于那个时代的自创人物(《金庸》中的“小虾米”？)去参与每个好汉被逼上梁山的真人真事。在每过一关后还会有一段精彩的过场动画……再多的地方，我也说不详细了，你玩玩就知道了，保证不让你失望。

还有两部游戏《乌龙院》、《神雕侠侣》

也已经进入了后期制作。不久就会上市。

问: 好了，打扰您这么长时间，最后，还有一个请求，您能带我们参观一下红蚂蚁工作组吗？

刘: 希望这是最后一个问题！（笑！）

在楼上一间很大的办公室，我们见到了红蚂蚁工作组的一部分成员，使我非常惊讶的是，这些游戏制作人员居然都是一些年轻人，由于停电，无法上机工作，大家正围坐一圈讨论着有关制作游戏的问题。

问: 曹小姐，您好！打扰您工作了。

曹（红蚂蚁工作组组长，计算机专业毕业，以下简称曹）。

问: 从玩《马场大亨》时，我就知道红蚂蚁工作组了，您能给我们介绍一下红蚂蚁工作组的情况吗？

曹: 你所说的红蚂蚁工作组现在其实已经不存在了，现在由于人员增加，红蚂蚁早就正式分为两个工作组了，今天你所见到只是其中的一组。

问: 您是这个组的组长吧！请问您主要从事什么工作？

曹: 你看过拍电影吧，组长的工作就相当于导演。

问: 我一直觉得制作游戏是件很神秘的事，您能给我们简单谈谈一部游戏是怎么制出来的吗？

曹: 其实这也不是什么神秘的事，就像你们作杂志的，我一直也觉得挺有趣！

一部游戏的制作首先要有创意，就像拍电影，没有剧本就不可能拍出电影。然后就是企划，包括程序、美术和音乐。这一切都完成后，就开始测试部分，测试是很重要的工作，经常一个游戏要进行很长时间测试，测试通不过，前功尽弃的情况也时有发生。其实很简单，谈不上神秘吧！

问: 那您是否觉得测试是游戏制作中最重要的部分？

曹: 当然不是，每一个环节都是致关重要的，不过我个人觉得美工和程序更重要一些。

问: 您觉得一个游戏制作者需要什么素质？

曹: 计算机水平是一方面，但更重要的是天赋，有些人玩了很多游戏，而且水平不低，却依然不能说出游戏好玩在哪，只是为了玩游戏而玩，这就是缺乏天赋。其实，游戏制作者对游戏的感觉是非常重要的，游戏制作者不一定就是玩游戏的高手，我本人游戏玩得就不好。

问: 您的制作组中都是年轻人，会不会因此缺乏经验？

曹: 你说的经验不足不是一个年龄问题，游戏的制作只能由年轻人完成，年龄太大的人创意会受到局限的。

问: 我觉得大陆游戏的制作水平与台湾和国外有很大差距，是不是我们的设备不行？

曹: 不能这么说，大陆游戏与台湾、国外的差距主要体现在创意上，这是一个经验问题。比如说台湾已经有几十年的游戏制作史，而大陆只有几年，他们在经验上比大陆丰富，所以制作出的游戏比大陆的好。同样，日美在制作游戏上有悠久的历史，他们的水平又高于台湾。就拿我们自己来说吧，几年前作的游戏比现在的就有很大差距，这不是改进设备就能马上解决的问题。

问: 那您觉得赶超游戏强国是不是根本不可能的？

曹: 当然不是，只要我们游戏制作者加倍努力，并虚心向日美等游戏强国学习，我们制作出的游戏水平肯定会越来越高。我觉得，中国人还是喜欢自己的游戏！如果红蚂蚁能做出一个和《仙剑》水平相当的游戏，在你的排行榜上一定会成为榜首的。

问: 我想一定会的。

这时候，屋里的气氛也越来越活跃，小组中的其他成员也逐渐加入了我们的讨论。

其他成员: 我觉得除了经验和设备，还有一个交流问题，在日本，这种玩家和制作群的交流是非常广泛的，在网上可以得到许多音乐家无偿提供的音乐，众多玩家不断对制作者提出更高的要求，也促进了游戏制作水平的提高。

其他成员: 我们的制作群相对比较封闭，既缺乏相互之间的沟通，也缺乏和广大玩家的交流，这种闭门造车，也一定程度上影响了制作水平。

其他成员: 一个人的圈子毕竟很小，观念也有局限性，如果这种沟通能够增加，我想肯定能够作出更好的游戏。

曹: 我们的共同目标是把中国游戏推向世界，我希望有志于此的人都能来到智冠，虽然我们现在还有很多困难，但这一切都会得到解决，我们一定能作出更好的游戏回报广大玩家的厚爱。

结束这次访谈时，已经很晚了，而红蚂蚁工作组的成员还在继续讨论。由于开发一个游戏周期很长，市场又不稳定，作为一个游戏制作者不仅需要有很强的敬业精神，而且必须要有牺牲精神。我们衷心希望大陆的游戏制作水平迅速提高，能够早日把中国游戏推向世界。 [1997.05]

业界争雄 开发精品

——走访目标软件（北京）公司

相信很多读者在看完这篇访谈之前都会觉得目标软件是一个很陌生的名字，其实笔者也一样，在进行此次访谈之前，对该公司也是一无所知。结识目标软件是一个非常偶然的机会，要不是该公司在国内推出了一部叫《恬恬和小旋》的多媒体光盘，目标软件恐怕还要经过很长时间才能和广大读者见面。

和许多立志在中国游戏业有所作为的公司一样，一些精明强干的年轻人成为了该公司的主要力量，尤使我感到惊讶的是该公司的工作气氛相当轻松，几乎没有什么管理人员，连总经理张先生也自称只是半个管理人员。但这一切并没有减少员工的工作热情，一踏进公司的大门，一种浓厚的工作气氛就将我包围。虽然天气很炎热，刚从 E3 展会回来的张总也没有完全从旅途的疲劳中恢复，但目标软件还是对我们此次采访显示了浓厚的兴趣。

问: 张总您好！听说您刚从美国归来，相信一定能有许多

新闻带给我们广大读者。

张：(目标软件（北京）公司的总经理)，E3展会是全球最大的电子娱乐多媒体展示会，这次有幸参加，并和国外的同僚们一起探讨游戏的发展，确实有很大收获。不过我还是更希望能够先将我们公司介绍给读者们。

问：刚刚参观完贵公司，觉得目标软件应该是一家比较有实力的公司，不知为什么在国内却没有什么名气?

张：提起目标软件，确实没有多少国内电脑玩家知道，不过这一切已经是过去的事了。相信不久就会有越来越多的玩家开始了解这家公司和它的产品。近一段时期，国内电脑游戏不断升温，不少软件公司开始投资开发电脑游戏产品。但是目标软件（北京）有限公司并不是乘着这股热潮建立起来的。目标软件公司是英国汉文软件公司（Sinosoft Limited）在华的全资子公司。早在1993年，作为目标软件前身的DTM(美国)公司就已面向欧美市场推出了一系列高品质的SFC(超级任天堂）及PC平台的游戏产品。

问：请问目标软件（北京）公司成立于哪年，出品过什么游戏?

张：北京公司成立于1995年，由于最初主要为美国市场设计开发游戏，所以在国内几乎看不到目标的产品。

问：那能否问一下贵公司为美国市场设计开发过什么游戏吗?

张：种类挺多，其中比较有名的像《SPORTS PINBALL》及《Hooves of Thunder》等，《Hooves of Thunder》已被台湾汉化，叫《雷电之蹄》，如果你玩游戏的范围比较广，或者经常看些台湾杂志，这个游戏你应该听说过。

问：现在目标软件的经营策略是不是开始转向国内了?

张：是的，随着国内个人电脑的普及率日益提高，国内个人电脑用户对电脑游戏产品的需求也日益增大，国内电脑游戏的发展前景一片光明。在这种情况下，我们公司作为一家已有数年电脑多媒体产品开发经验的软件公司也准备将重心移向国内市场。

问：最近我拿到了一版叫《恬恬和小旋》的电脑多媒体教育软件，感觉制作相当不错。现在制作多媒体光盘也是一个相当大的热点，请问目标软件是不是也准备从多媒体教育入手，进军国内市场?

张：虽然我们公司也致力于电脑多媒体教育软件的开发制作，其中一个工作组正在开发系列幼儿教育软件。但这绝不是目标软件进 军国内市场的首选。我们准备以一家游戏制作公司的面目出现在广大国内玩家面前，因此开发游戏才是我们公司进军国内的首选。根据国外游戏市场发行的经验来说，少数几款堪称精品的游戏将占据同类产品80%的市场，而国内日趋成熟的游戏玩家也将目光集中在精品游戏上。所以“开发精品”就成了目标软件的目标。

问：听说贵公司正在开发一款新即时战略类游戏，不知什么时候能与广大玩家见面?

张：作为进军国内市场的第一炮，我们将于今年年底拿出全新概念的即时策略游戏《铁甲风暴》，作为给国内玩家的见面礼。该游戏是目标软件历时两年，投入近百万元开发的鼎力之作，英文版《Metal Knight》将同时在美国上市，该游戏从创意设计上突破国内同类产品的框架，力求给玩家更多的选择及想象空间。

问：据我所知，Westwood所出的《C& C》系列应该说是即时策略类游戏的经典之作了，现在很多这一类游戏都是以《C& C》系列作为参照的，您所说的《铁甲风暴》在创意上有新的突破，是否也是与《C& C》相比较而言呢?

张：如果从行业角度来讲，每一种游戏的划分都是有许多细则的，并非像玩家那样简单分类的。你所说的《C& C》系列确实是即时策略类游戏的精品之作，但若把它作为即时策略类游戏的标准，则未免有些片面。

问：看来我的问题提的有点儿外行了，不过和我一样，许多玩家是不会非常了解那些行业细则的。但《C& C》既然作为精品之作，一定是大家很熟悉的，您能不能就二者进行一番比较，使我们对《铁甲风暴》在创意上的突破有所了解。

张：好的，《C& C》系列游戏是一款平面地形游戏，虽然在地图上有山川、河流、丛林等，但游戏中所有物品的展开均是在一个平面上。这一点应该说是《C& C》游戏中的缺陷。《铁甲风暴》中比较有新意的设计是地形高低、层次上的变化，通过这些变化，使物体的运动速度，武器的攻击效果产生变化，从而使游戏的战斗场面变得更复杂，提高游戏的可玩性。当然，这种由平面到立体的变化，是即时策略类游戏发展的一个大趋势，并不是《铁甲风暴》一家所独有的。这次在E3展会上，我就发现国外的许多同类游戏也加入了这种设计。

问：我刚刚看了游戏介绍，《铁甲风暴》是一款机器人的战斗游戏，在机器人的设计上一定也有新意吧?

张：拆装机器人正是本游戏一个最有创新的设计，我想也是这个游戏最值得一玩的地方。《铁甲风暴》中机器人是装配出来的，因此用最基本的部件可组装成不同的机器人，这些机器人完全是靠个人意愿装配而成。你可以根据战场不同，敌人不同，用相同的部件组装成功能完全不同的机器人，可以是移动迅速的，可以是攻击力强大的，可以攻击地面目标，也可攻击空中目标，你甚至可以组装成一个像变形金刚里那样的庞然大物，在战场上耀武扬威。如果对自己的部件不满意，你还可以俘获敌人的机器人，然后拆散，去组装自己所需要的东西，这一切全靠你的想像了!

问：确实很有新意。我想，凭这一点，《铁甲风暴》就一定能吸引众多的玩家。

张：和《C& C》相比，《铁甲风暴》中建造建筑物的方式也很特别，在该游戏中建造建筑物不再受地域的限制，就是说随便在哪建都可以，不必全都围绕着基地发展。

问：如果要是这样，岂不有点儿违背常理?

张：当然不是说建造建筑物就不再受任何限制，任何事物的发展都是要受一定限制的，《C& C》中建造是受地域的限制，而《铁甲风暴》中，建造是要受时间限制的。因为所有物品都是从基地中运出的，所以你在建造时，建筑离基地越远，建造的时间就越长，有时慢得会令你难以忍受。

问：这个游戏的设计背景是一场外星战争，请问资源是通过什么方式获得呢?

张：当然不会再是挖金子了，这款游戏中

用于战争的资源主要是通过控制居民点来获得，我们在假想的外星中设立了许多居民点，在战争中，谁控制的居民点多，税收也就越多。我觉得这似乎更符合实际一些。为了获得更多的钱，你必须不断占领居民点，并且对其进行升级，级别越高，收入也就越多，当然敌人也就会越眼红(笑!)

问：通过您的介绍，我确实感觉到《铁甲风暴》有许多与众不同之处。希望目标软件能够一炮打响，给广大玩家带来惊喜!

张：我们最大的心愿就是在国产游戏方面有所作为，希望能够做出一个里程碑式的游戏。《铁甲风暴》不仅力求在创意上有所突破，在美工方面我们也下了很大功夫，希望能改变国产游戏美工较差的环节。这次我们采用了大量三维技术，长达5分钟的片头3D动画已经基本完成，我们有信心使《铁甲风暴》成为一款精品游戏!

问：目标软件第一次涉足国内游戏领域，就选择了难度很大的即时策略类游戏，请问贵公司以前有开发这一类游戏的经验吗?

张：怎么说呢?经验问题引深了说就是一个人员素质的问题。现在，我们公司拥有30多名员工，他们全都是充满活力和向上精神的年轻人。由多名具有多年GAME开发经验的程序员和美工组成了相当强大的游戏开发阵容，这是目标公司最大的一笔无形资产。虽然在此之前我们并没有制作过即时策略类游戏，但凭公司的实力，开发这一类游戏是绝对没有困难的。

问：您认为一个软件公司要想成功最需要解决好的问题是什么呢?

张：软件开发由于其特定的行业性质，注定了从事这一工作的人主要以年青人为主。年青人有激情和活力，富于想像。因此如何给年青人一个发挥的空间，实现其理想和抱负，就成为一个软件开发公司能否成功最为关键的所在。

问：我去过很多软件公司，今天来到目标，感觉到这里的工作气氛与众不同，显得相当轻松。

张：尊重人才、利用人才一向是目标软件的信条。一个好的公司应该提供给员工很多自由发挥的余地，使大家有一个良好的工作环境，增强凝聚力，这样员工就不会有打工心态。就像你刚才看到的那样，我们公司几乎没有管理人员，从来就没有人记考勤，但几乎没有人迟到、早退，大家都能主动完成自己的工作，这也就是你所感觉的与众不同吧!

问：张总，您此次亚特兰大之行一定收获不菲，能向我们广大读者谈谈此行的体会吗?

张：最大的感受就是优秀的公司越来越挣钱，而不能开发精品游戏的公司在日益激烈的竞争中生存越来越困难。所以各大游戏厂商对开发新游戏的态度也越来越认真，力争使自己出品的每一款游戏都成为精品。

问：这次是不是也有很多游戏机的厂商参展?

张：当然!游戏机毕竟在电子娱乐圈内占有相当重的比例，不仅规模远大于PC厂商，而且其产品的丰富和制作的水平也是PC产品难以望其项背的。

问：从游戏的发展史上看，游戏机似乎远远领先于PC机，您能讲一讲其中的原因吗?

张：这不是一个三言两语就能讲清的问题。首先从功能上讲，PC机是多用途机，除了娱乐之外，PC机还有许多其它用途。换用话说，游戏只是PC的一个部分，而游戏机则不然，其主要功能就是娱乐，所以游戏机上无论是软件还是硬件都是服务于游戏的。其发展速度和制作水平自然远高于PC。再有就是厂商的规模，PC game的厂商相对比较慎重，规模不大，而游戏机的厂商却都是综合性大规模的厂商，而且一般都是软硬件结合。游戏总是最先使用新技术，从软硬件的发展来看，其它行业是硬件在前、软件在后，而游戏行业则是软件在前、硬件在后，软件的发展促使硬件升级。游戏机厂商的软硬结合使新技术能够很快投人使用，这种优势也是PC所不能比的。

问：PC game由于厂商规模较小，变化也一定比较快吧?

张：确实，虽然厂商规模不大，但是竞争却非常激烈。我此番前往，感觉与一两年前相比，业界已经发生了很大变化。虽然EA还是统领群雄，但EIDOS的崛起却是有目共睹的。EIDOS继成功开发了《古墓丽影》后，又利用Tomb的平台开发了其它三维游戏，此次展会他们带来了《古墓丽影2》的演示版，该游戏的制作水平又明显高于一代，画面相当细致。我个人认为，《古墓丽影2》在年底上市后，一定能成为三维游戏的领头羊。

问：您此次前往亚特兰大，一定将《铁甲风暴》带到展会去了吧!

张：当然，为了配合该游戏在美国的上市，这次我们也带去了最新的演示版，还是受到了许多欧美同行的好评的。

问：打扰了您这么长时间，最后请您以一个游戏制作者的身份展望一下PC game的发展前景。

张：与游戏机相比，PC game还是据有许多自身的优势的。现在网络高速发展，尤其是Internet技术的发展，网络游戏正风靡世界，坐在家中能与世界各地的玩家互相切磋，确实乐趣无穷，这无形中刺激了PC game的发展。再有就是PC机比较适合玩一些相对静一些的游戏，像SLG等，这些游戏耗时较长，随机性强，比较适合成年人玩，我们年青的时候可能都喜欢街机厅里火爆的气氛，再过一段时间也许就不太经常进街机厅了，但这并不等于我们就不再玩游戏了，那PC就是最好的选择。所以说PC game发展的前景还是相当光明的。

一口气写完这篇访谈，已是夜深人静时，朋友们还在网上不知疲倦地联着《C&C》，当平日衣冠楚楚，身份显赫的朋友此刻赤搏上阵，全神贯注地盯着显示器，任凭手机，呼机一通乱响，老婆孩子电话不断时，我不得不相信游戏的无穷魅力正在吸引着越来越多的人。作为游戏的时尚，即时策略类游戏正走向它的顶峰，略为遗憾的是，直到今天我还没有看到一款国产成功的即时策略游戏。此刻脑海中又浮现出在目标软件公司的景象。衷心希望目标软件能够做到开发精品业界争雄，也希望国产游戏在度过了一段低迷期后能够走向辉煌!

[1997.08]



不做里程碑，就做铺路石

——走访北京金山软件公司

在众多的国内软件公司中，金山公司无疑占有非常显赫的地位，这个曾以WPS闻名中外的软件公司伴随着国内软件市场的风风雨雨已历经了近十个春秋，通过自己的不懈努力，为国产软件的发展做出了巨大的贡献。

随着《剑侠情缘》的成功推出和《WPS97》的隆重上市，金山公司再次成为了我们关注的焦点。一个秋日的上午，带着诸多读者感兴趣的问题，我们走访了位于中关村附近的北京金山软件公司。

和金山的盛名甚不相符的是该公司简朴的办公环境，如果不是看到了门口十分醒目的“金山软件”四个大字的话，我真以为我只是走进了一家极其普通的软件公司。说明来意后，我们很快见到了该公司的总经理雷军先生。

问：雷总，您好！感谢您在百忙之中接受我们的采访。在我印象中，金山公司是一家非常稳重的公司，我一直以为它的领导者也应该是些持重的长者，没想到雷总竟也这么年轻。

雷：(笑)，软件行业本就是一个很年轻的行业，年轻人居主流自然是很正常的现象。

问：国内软件行业的兴起只是近几年的事情，据我所知，绝大多数软件公司都是近期成立的，而金山公司则有着相对悠久的历史，您能向我们广大读者介绍一下金山公司吗？

雷：好的，香港金山公司早在70年代就已成立，80年代开始在国内其它地区投资，先后创立了珠海金山电脑有限公司和北京金山软件公司。金山公司是最早开始做自由品牌机的公司，Super机是金山在80年代制作的兼容机品牌，Super是一个很成功的品牌，也使金山公司在计算机行业崭露头脚。金山公司1988年开始涉足软件行业，以WPS闻名于世。近10年来，金山秉乘“大家风范，承诺永恒”的企业宗旨，经过艰苦卓绝的努力，已发展成为国内外较具影响的大型软件企业。

问：那现在香港金山公司和北京金山公司是一种什么样的关系呢？

雷：90年代起，由于市场的变化，兼容机厂商纷纷倒闭，而代理大公司PC机产品则成为了流行趋势，金山公司开始和方正合作代理DEC的PC机，这也是这两公司合作的开始。95年底，方正在香港上市，香港金山并到了香港方正的上市公司，而北京金山则是由香港金山控股的。

问：如果说金山公司是靠做兼容机起家的，那字处理软件WPS则无疑使金山走向了辉煌。

雷：是的，金山自1989年推出了Ⅰ型汉卡至今，已经历了从Ⅱ型到Ⅵ型、ⅥP型等几代产品的更新，累计销售额近四亿元，其核心软件WPS成为了中文字处理软件的里程碑，市场占有率高达90%，1990年被联合国采用作为标准中文办公软件，引起了国内外的强烈反响。

问：区别于许多公司，金山公司在字处理软件方面取得令人瞩目成绩的同时，也在游戏方面投入了大量精力，是不是说明游戏也是贵公司今后发展的一个重点？

雷：可以这么理解吧。近年来，随着家用多媒体电脑的日益普及，家用软件具有广阔的市场前景，金山公司根据形势提出了“大举进入家用软件市场，全方位开发办公及家用软件”的企业发展战略。根据这个战略，我们公司今后将在字处理、游戏和个人消费软件方面投入较大精力，力争在激烈的市场竞争中占有主动。

问：从《中关村启示录》到《剑侠情缘》，金山公司在游戏的制作方面也取得了长足进步，您能就此简单谈一谈吗？

雷：金山公司是从1993年开始制作游戏的，前几个都因技术不成熟而夭折了，直至1995年才推出了《中关村启示录》，这也是国内第一套商业游戏软件。这套游戏从1994年开始制作，历时一年半，耗资也很大，但由于水平的局限，游戏中Bug很多，不能算是一套成功的游戏软件。随后推出的《中国民航》，在程序方面下了很大功夫，基本排除了游戏中的Bug，但《中国民航》可玩性较差，也没有造成什么影响。直到今年上半年成功制作了《剑侠情缘》，金山公司才算在游戏界站住了脚。

问：《剑侠情缘》是第一个真正在我的点将榜上站住脚的国产游戏，这种突破的确令人欣慰。

雷：《剑侠情缘》能够多次进入各大游戏的排行榜，还应该感谢国内玩家的厚爱。其实和国外那些制作精美的游戏相比，《剑侠情缘》还存在相当大的差距，也有很多人在骂它，但我觉得，即使是有人骂也不是一件坏事，至少说明这个游戏受到了人们的关注。

问：金山近期还会有什么游戏上市吗？

雷：近期还会有两款游戏上市，一个是战棋类游戏叫《地雷战》，现在已基本制作完毕，月底即可上市。另一款《逐鹿中原》是即时策略类游戏，由成都一个工作组完成，预计明年三、四月份上市。和《剑侠情缘》相比，这两个游戏的美工都有了较大进步，应该能够令广大玩家满意。另外金山公司现在正抓紧制作Win95版的《剑侠情缘Ⅱ》，计划明年下半年完成。到那时，我们已经拥有非常成熟的制作队伍，相信制作水平也会有质的突破。

问：从您的谈话中我感觉您似乎也对《剑侠

情缘》的美工不十分满意,我觉得这也是我们国内游戏软件公司的一个致命弱点,您能谈谈您对此的看法吗?

雷:美工方面的差距是多方面的,但最主要就是经验和设备上的差距。由于我们的计算机行业起步较晚,人们对它的了解也比欧美晚了许多年,其实我们美工的水平并不差,我们有那么多世界闻名的画家足以说明这个问题。但在计算机上作画则是另一码事了,我们的许多美工在刚到公司时连电脑都不会用,因此他们需要有一个熟悉的过程,熟悉电脑、熟悉游戏。就拿《剑侠情缘》来说吧,后期制作的美工水平比前期就高了很多。所以说只要加以时日,经验上的差距是可以弥补的。

再有一个就是设备的问题,我们的绝大多数作品都是在PC机上完成的,而精美的三维动画用PC机画与用SGI(图形工作站)制作存在着明显的差距,这不是一个能短期解决的问题。

问:虽然一台SGI价格很高,但如果能做出好游戏,我想也应该能够收回成本吧。

雷:现在的市场还是一个很不完善的市场,由于国外游戏的冲击,国产游戏不仅卖不了很高的价格,而且也占有不了太大市场。游戏公司没有钱,无力添置新设备。只有市场完善了,游戏业能够蓬勃发展,游戏公司有了钱,那时候设备问题才能够解决。但我觉得并不是只有好设备才能出好产品,游戏制作中人的因素还是最重要的。

问:请问金山公司现有多少开发人员,北京金山和珠海金山分工上有什么不同?

雷:金山公司现有近50人的开发队伍,这是一个非常稳定的集体,很多年以来金山公司一直拥有一个强大的开发队伍,这也是金山公司能够有现在成就的最大资本。

北京金山公司主要负责开发短线产品,像《金山影霸》、《金山词霸》等产品是由北京金山公司开发的。而珠海金山则负责中长线产品,像《剑侠情缘》、《WPS97》等。另外金山公司还有一些外包项目。

问:金山公司前几天刚刚在北京召开了《WPS97》的新闻发布会,这个产品和老版WPS有很大区别,您能谈谈这个产品吗?

雷:WPS是金山公司于1989年开发成功的中文字处理软件,曾经一统DOS环境下的中文字处理软件市场,为我国办公自动化立下了汗马功劳。随着Windows平台的日趋流行,老版的WPS已渐渐失去了市场,此次推出的WPS97是一款Windows版的字处理软件,可以运行在Win3.x、Win95下,是一套图文表并茂,功能强大的图文混排系统,在保留了原有文字编辑方式的同时,支持“所见即所得”的文字处理方式。

问:在Windows占据系统平台统治地位、微软Word中文版席卷中文字处理软件市场的今天,金山公司推出WPS97,可谓“知难而上”。但是在激烈的市场竞争中,WPS97机会还大吗?

雷:确实,在市场竞争中我们的确已经落后于微软了,也就是说WPS97的推出有点儿迟了,但这并不意味着这个产品已经没有机会了。首先WPS97价格上的优势是显而易见的,一套Office97在国内市场要卖7千多,而专业版的WPS97也只有4百多元,相差近二十倍。还有就是面向的对象不同,WPS97主要面对的用户是那些还在使用WPS的用户及新用户,另外企业大批量的订单也是我们争取的对象,所以说,在市场上WPS97还是大有可为的。另外,在功能上,WPS97也有许多独到之处。

问:那您能比较一下这两个软件吗?

雷:从技术角度上和中文Word相比,同为Windows平台的中文字处理软件,二者在文字编辑处理方面有许多相似之处,但在实际应用上,却各有其特色。总体来讲,WPS97比较小巧轻便,无论运行所占的内存,还是在文档处理上,WPS97都要小于Word。而Word则功能较强,大而全。

问:您能讲得具体一点儿吗?

雷:有些区别是很明显的,如Word只能应用在中文Windows上,而WPS97可以应用于任意中文平台上。Word是以字处理为根本的软件,在Word文档中插入的图象,嵌入的对象等都是作为一个字符排在文档中。如果要在Word中进行版面的编排,则要在图象或嵌入对象的外面套上图文框,才能作一些简单排版。WPS97在排版功能上显得比较灵活,在插入图象等对象时直接将这些对象放在图文框中,自动进行多种文字绕排形式。页面上的对象层次感很强,分为文字下面、文字和文字上面等多种格式。页面文字和文字框中的文字可以竖排。这些功能上的差别还有很多,总体来说,这两个软件各有千秋。

问:在和微软竞争中国市场的战斗中,WPS97的出台会有些什么影响呢?

雷:在WPS97还没有上市时,微软已经开始关注这个产品了。据说针对WPS97的出台,微软有可能在中国市场发行一款家用版(试用版)的Word,售价只有97元。看来一场字处理软件市场争夺的战斗是不可避免了。

问:那么说微软也很重视WPS97了?

雷:能够受到微软的重视应该说是对金山公司工作的肯定。文字是中华民族宝贵的文化遗产,在中文字处理方面,我们有信心也有能力比外国人作得更好。我觉得中国人开发的字处理系统比西方人按照其自身文化传统开发出来然后加以汉化的产品更适合于中国人的使用习惯。当年曾流行一时的Wordstar之所以在中国市场上被WPS打得一败涂地,就是因为它是一个经过汉化的西文字处理软件,在汉字处理上存在着不可避免的缺陷。因此我们也有信心在和Word的竞争中取得主动。其实这种竞争最终的受益者还是广大用户,即使WPS97没有将Word打败,但若能使微软将其价格大幅度下调,对我们广大国内用户来说也是一个很好的回报。

问:作为一家有着近十年历史的老牌软件公司,请问贵公司的发展方向是什么?

雷:在过去几年中,金山公司应该说是国内最活跃的软件公司了,能够同时有几个产品在联邦的销售排行榜上立足的国内企业只有金山一家。我们公司的目标是能够不断拿出优秀作品,强化金山的精品意识,使金山的产品成为广大用户购买的最可信任的品牌。

问:非常感谢您的合作,最后再请您谈一谈现在的软件市场,和我们国内公司所面对的困难。

雷:从现在看来,软件市场正以前所未有的速度飞快发展,未来的市场也越来越广阔,这无疑对国内软件公司是一个非常好的机遇。但这其中的困难也非常多,从今年夏

天的软件销售来看，好的游戏只能卖到7～8千份，精品游戏的销售也就是一万份左右。这对国内软件公司是一个很大打击，由于大量的国外优秀游戏走入中国市场，使竞争变得空前激烈。几千份的销售量使很多游戏无法收回成本，如何降低游戏成本、增加销售已是摆在众多游戏公司面前一个非常严峻的课题。

在激烈的市场竞争中，不进则退，不能出精品游戏就不能赢利，近期内还会有许多公司离开游戏行业。经得住市场冲击的公司则能变得更加成熟。金山公司已经在软件行业摸爬滚打了近十年，完全能够经受住市场的考验。

和市场一样，国内软件公司也是困难重重，资金、人才、政策及环境等诸多问题都困绕着大家。国内游戏公司大都不是资金雄厚的公司，没有足够的资金周转，更新设备，很难投入精力去开发精品游戏。而国外公司的进入，使工资水平提高很快，若要留住人才，就必须提高工资待遇，这一切都使国内公司面临空前的压力。即使这样，也很难阻止人才的流失，本来就没有多少人才，再被外企挖走不少，国内公司的处境就更艰难了。

另外，我国对软件行业的政策相对也不够宽松，在美国，做游戏只需要交5%左右的附加税，而我国却是17%的增值税，这无疑使游戏的成本提高了许多，和国外游戏在价格的竞争上就没有优势了。

我所说的困难是不是太多了？不过这一切都是暂时的，明天软件市场的前景还是一片光明的。

问：感谢您接受我们的采访，也希望金山公司能够有更多更好的产品献给我们软件用户。

（通过雷总的一席话，使我更深的感到国内软件事业的艰辛，而金山公司的务实精神则使我深深感动。作为国内起步最早的软件企业之一，金山人和民族软件业一起走过了风风雨雨，为民族软件业的发展做出了不懈的努力和卓越的贡献。金山人并没有陶醉于过去辉煌的成就，而是清醒的看到了危机与困难。“不做里程碑，就做铺路石”这一金山人壮怀激烈的誓言表明了他们为事业而奋斗的献身精神。当我们看到越来越多的公司开始致力于软件事业的发展，越来越多的有志之士加入到这一行业时，我们有什么理由怀疑，民族软件事业的蓬勃发展已不再是一个遥远的梦想！）

［1997.10］

在平淡中走向成熟

——采访光谱博硕电子科技（北京）有限公司

光谱资讯在台湾是一家颇有名气的游戏软件开发公司，成立至今已有7年的历史，一向以智育及策略等类型的游戏享誉业界。北京光谱公司作为光谱资讯的子公司，早在1995年就开始在大陆地区销售正版游戏软件，两年多来不但带动了中国游戏软件市场的篷勃发展，更推动了正版软件的迅速普及。

一直觉得应该找一个更合适的机会去光谱采访，比如说在新游戏上市之际。可令我奇怪的是，眼看已到了年底，光谱今年竟然没有一款游戏面市。作为一个游戏制作公司，如果近一年没有任何动作，也许将会被许多人遗忘，但是光谱在玩家心中无疑有着很特殊的地位，最近不断有读者打来电话，要求了解光谱公司的最新动向。于是，我不得不重新制定我的采访计划，对光谱公司进行一次火线采访。

光谱给我的印象一直是一家非常稳健的公司，无论是游戏制作方面还是公司的发展规模。两年多来，光谱博硕电子科技（北京）有限公司一直保持着非常朴素的形象，只有几十平方米的办公环境，为数不多的员工。然而光谱却在国内创下了惊人的销售成绩，或许这种平谈无奇正是光谱公司最大的特点。

光谱（北京）公司的总经理徐立强先生是一位台湾人，虽然在大陆工作已经一年有余，然而他的普通话说得还不是非常流畅，再加上近一年来，我对光谱公司的了解也不是很多，因此我们的谈话显得格外谨慎。

问：徐先生您好！这次我们的造访有点突然，您或许也是没有什么准备吧？

徐：面对采访并没有什么需要特别准备的吧？我们公司既没有需要包装的地方，也没有什么特别的地方需要保密，我们可以就一些读者感兴趣的话题随便聊一聊。

问：我记得台湾光谱公司的名字是叫光谱资讯，为什么北京公司的名字是叫光谱博硕呢？

徐：光谱博硕（北京）公司本来是由两家公司出资组成，一家是光谱资讯，另外一家叫作博硕科技电脑有限公司。博硕科技是一家专门出版科技图书的公司，在台湾也有一定名气。虽然现在博硕已经完全退出这家公司，但延续了以前的叫法，北京公司依旧叫光谱博硕。

问：那么说光谱博硕不仅做游戏，而且还兼做科技图书了？

徐：以前是这样的，但自从去年初博硕公司退出以后，光谱已经变成一个专门制作游戏的公司。

问：请问博硕公司退出的原因是什么？

徐：因为博硕公司主要出品一些科技图书，而这些图书时效性很强，图书从台湾进入到大陆周期很长，使得图书方面无利可图，

从商业角度考虑，博硕退出了这家公司。

问：虽然光谱公司出品了很多游戏，但我的感觉光谱游戏主要是些小巧精细的游戏，在游戏市场上不能算是主流。

（当我提出这个问题后，徐先生沉默了一会儿，显然对光谱的这种看法并不是我的个人观点。）

徐：这是一个比较令我为难的问题。区别于许多公司，光谱公司的老板是程序设计师出身，由于他对游戏有着很强的偏爱，因此整个公司都带有明显的个人倾向。像光谱制作的许多棋牌、益智类游戏在同类中都是佼佼者，那是因为老板对这类游戏情有独钟。公司不是没有实力去制作一款主流游戏，像RPG、SLG等，也许以后这种情况会有所改变。

问：您个人认为，光谱制作的最出色的游戏是哪一款呢？

徐：普遍的看法益智类游戏《将族》是光谱最成功的作品，这款游戏在人工智能和图像方面都相当出色，不过我个人最欣赏的还是《卡耐鸡人生指南》，我觉得在当时的社会环境下，《卡耐鸡人生指南》的创意相当独特，内涵很深。

问：北京光谱公司的规模看起来并不大，是不是主要从事销售工作。

徐：光谱公司发展的脚步一直都不是很大，最早在北京成立公司只是一个试验性质的机构，一共只有5～6个人，在今年7月以前主要从事销售工作。

问：听说贵公司已经在北京成立了研发机构，请问情况如何？

徐：研发机构是今年7月成立的，位于上地，初期规模计划100人左右，希望为有志从事游戏软件开发的人才，设立一个自由的创作空间，提供一个大展身手的机会。现在开发组已经有10余名工作人员，大都是刚刚毕业的学生，基本没有什么游戏开发经验，他们的第一个产品《拱猪》不久就会上市，这也是一个棋牌类游戏。相信经过一两年的锻炼，这个研发中心会逐渐成熟起来，会有更好的产品献给广大的玩家。

问：100人左右的研发中心？这个举动可是相当惊人了，请问光谱是否准备把开发力量转移到大陆。

徐：有这种打算，不过更重要的原因是我们公司正准备在PS平台上有所作为，公司已于1997年初与日本索尼公司签订合同，将游戏制作平台延伸至PS的领域，两边的研发力量可以共同为一个游戏进行不同平台的开发。

问：PS平台下的游戏是否具有更广阔的市场？

徐：至少在销售上是这样，PS拥有更庞大的用户群体，不过光谱并不会放弃PC平台的产品，更有可能的是同一套游戏在两个平台上共同开发，这样可以拓展市场，降低游戏成本。

问：光谱公司今后是否还会以棋牌、益智类游戏为主进行游戏开发？

徐：其实制作什么样的游戏，主要还要看公司的倾向。现在游戏公司的老板一般分为两类，一类是有钱无技术的老板，这类老板只充当投资者，他们对游戏的开发不闻不问，他们只关心游戏上市后能否赢利，这些公司开发些什么游戏完全取决于游戏开发者，开发者有较大的自由创作空间。而另一类游戏公司的老板是一些开发游戏或软件出身的有技术的人，这样的老板在公司中具有较强的影响力，光谱公司显然属于后者，老板在选用员工时，更多地去考虑他们的兴趣爱好是否和自己相近。这样的一些人聚集在一起，游戏的倾向性就会非常明显了。我个人认为，光谱公司在短时间内很难在其它游戏方面有所突破。

问：您是第一个接受我们采访的台湾人，您能向我们广大读者谈一谈台湾的游戏现状吗？

徐：这几年台湾的游戏市场变化很大。从销售方面看，2、3年前，台湾市场上销售的都是自产游戏，由于那时候游戏制作厂商不多，上市的游戏大都能取得不错的销售成绩。但现在情况不同了，进口产品的大量涌入，再加上游戏制作公司的迅速增加，使竞争变得异常激烈。台湾游戏市场现在已经接近饱和，小公司无法支撑，应该说是一个非常困难的时期。

问：请问光谱公司在台湾游戏界的地位又如何呢？

徐：众所周知，智冠是台湾最大的游戏制作公司，它每年的游戏产量差不多是其他游戏公司产量的总和。光谱公司在台湾也还算得上是一家规模较大的公司，但无法和智冠相比。我们公司去年一共出了4个游戏，大概可以排在3、4名吧，不过许多公司实力相当接近，随时可以互相超越，这种排名也不是绝对的。

问：听您的介绍，台湾和大陆现在情况有很多相似的地方。

徐：的确有点儿，大陆游戏市场从去年年底明显上升，但是这种上升势头保持的太短了，好像自从《血狮》发行失败以后，市场就开始不景气。究其原因，也是因为进口游戏的大量涌入，这其中还包括许多台湾公司的进入，像第三波、松岗、立地等公司都是今年进入的。第三波本来不准备进入大陆的，该公司原计划将游戏产品交给光谱代理，但后来发现市场前景非常广阔，于是决定自己进入大陆市场，这一切都说明了大量外来产品的进入，使市场变得拥挤，当然，盗版的泛滥也是一个原因。

问：许多读者打电话问光谱今年为什么没有游戏上市，您能就此解释一下吗？

徐：光谱今年很惨，本来计划有两款游戏《青少年棒球扬威记》、《富甲天下》面市，可是因为制作方面的原因至今都没有上市，《青少年棒球扬威记》在年初就已基本制作完成，可是由于老板对制作不满意，游戏只能重新修改，一推再推，也影响了其它游戏的制作。

问：为什么一款游戏推迟，也会影响其它游戏的制作呢？

徐：光谱和许多游戏公司在机制上略有不同，有些公司像智冠、大宇等是分制作组工作，每个小组研发不同的游戏，这样即使一款游戏发生了问题，也不会影响其他游戏的进度。而光谱是全部开发人员共同开发一款游戏，完成一个再继续下一个，这样一

款游戏受阻必然影响了全年的工作计划。

问：游戏的推迟发布在业界似乎已经司空见惯，而光谱公司以前好像还没有过这种事情。

徐：怎么说呢，相对于其它类型的企业，游戏行业的工作效率总是特别低。我们很难准确估计一个游戏制作所需要的时间，就像我们无法评估一个程序设计师怎么写程序才会是最高效率一样。至于光谱公司，只能说是众多没有效率的公司中相对比较有效率的，再加上对游戏的制作上估计得比较保守，因此以前没有出现推迟的现象。但今年我们也变得没有效率了(笑!)，一下就推迟了快一年。

问：那么说光谱今年是不会有什么大动作了?

徐：是的，除了我刚刚提过的那两款游戏，光谱今年将肯定不会有其它游戏上市了。

问：在众多游戏排行榜上，光谱的游戏好像很少上榜，这是否与贵公司所制作的游戏类型有一定关系?

徐：一般来说，排行榜分为两种，一种是销售排行榜，在台湾光谱的游戏是经常上榜的，即使在大陆，也时常会在榜上看到光谱的游戏。看来你所说的是投票排行榜了。我认为这种榜是受媒体影响的，同样的玩家喜欢同样的游戏，他们售买同样的杂志，因此这家杂志的排行榜应该只能代表喜欢这本杂志玩家的喜好，我们不是经常看到同一个游戏在不同排行榜上的排名截然不同吗?

问：您这种说法我是同意的，但把许多排行榜综合起来，是不是也能看出游戏的走向?

徐：我觉得光谱游戏很难上榜的重要原因是游戏群的年龄结构。在台湾，最大的一个游戏群是10~14岁的青少年，而光谱游戏的玩家最少平均年龄要大4~5岁，而参加点将榜投票的读者显然以青少年为主，这些玩家不十分喜欢光谱的游戏。我也是一个游戏玩家，但我从未对任何排行榜投过一票。

问：好像除了《移民计划》以外，光谱的其它游戏都是磁盘游戏吧?

徐：光谱的游戏小巧精致，一般容量都不很大，使用磁盘即可，把几兆的东西放到一张光盘中岂不非常浪费?

问：最近，前导公司出品的《赤壁》已经开始销往海外，或许不久的将来，还会有大量国产游戏在海外发行，请问光谱公司有在海外发行的游戏吗?

徐：说到前导，的确为大陆的游戏制作公司开了一个好头，不过说到游戏制作发行方面，台湾还是领先于大陆的，台湾的许多游戏都早已在海外上市，光谱公司也有一些。

问：您能具体谈谈吗?

徐：前年出品的《奥林匹亚桥赛》是光谱公司第一款外销的游戏，主要销往美国。而《移民计划》目前已有五种文字版本(包括中文、英文、法文、韩文和日文)，该游戏在制作时就有不少国家来谈销售，要不是因为老板的个性很强，《移民计划》完全有可能创下中文游戏的销售记录。

问：刚才您谈到了台湾游戏的制作水平要高于大陆，而台湾的游戏业起步时间也不是很长，为什么在短短的几年内就能取得这么大的成就?

徐：其实这种水平的差距只是相对的，和大陆相比，台湾接触美日等游戏大国的时间要早一些，也就是说眼界开阔一些。我个人认为制作游戏需要想像力，游戏界有创造性的作品不是经常出现的，或者说很久才会出现，而大多数游戏都是在其它游戏的基础上进行加工，A+B+C=我，这是一般游戏的常套，只有看的够多，才能抄得更好。比如说《银河飞将》吧，不仅加工了游戏而且还将电影技术揉合了进去，因此取得了巨大的成功。没有日积月累的经验，是很难做到这一点的。

大陆方面不仅游戏起步晚，时间短，更主要的是优秀作品接触的少，见识不够多，不容易有更好的想法，因此相对来说制作水平要差一些。

问：大量引进对国内游戏界的冲击是不是很大?

徐：冲击是肯定会有的，但激烈的竞争会使游戏公司逐渐走向成熟，我们引进的国外游戏一般都是大公司的产品，或者说精品。虽然我们在设备和资金上与那些公司有明显的差距，但是民族文化是我们的优势，能够开发出适合国人喜爱的游戏去和国外大公司进行竞争，是国内游戏行业生存的重要手段。

像大宇公司出品的《大富翁》系列，制作非常简单，而且销售也很好，深受国人的喜爱，这样的游戏才能在市场上占有自己应有的份额。

问：非常感谢您与我们的合作，也希望光谱公司能有更多更优秀的产品献给广大玩家。

徐：谢谢。正像我们公司名称(T-Time Technology)一样，希望我们的产品能够带给人们仿佛午茶时间般的悠闲快乐气氛。我们将秉持一贯的企业精神，开发更完美精良、内容更丰富多样的软件，带给世界无限欢欣的快乐时光。

(在日益激烈的市场竞争中，光谱公司以其稳健扎实的作风，颇具特色的产品始终保持着自己在游戏界的地位。随着大量国外优秀游戏的涌入，我们许多国内游戏软件公司已日益感到了生存的艰难。如何发挥自身的优势，定位产品，在未来的市场上与美日等国外公司一争长短，早已是摆在众多游戏公司面前的刻不容缓的问题。在平平淡淡中走向成熟的光谱或许能给我们带来新的启示。) [1997.11]

带您进入互动娱乐的新天地

——采访北京新天地

北京新天地互动多媒体技术有限公司(BeiJing Suntendy Interactive Multimedia CO., LTD)是一家由国内数家著名计算机企业投资成立的高技术公司，公司主要从事多媒体产品的研究、开发、生产以及销售等业务。公司拥有颇具实力的软件开发小组，并有一批有能力、有经验的产品开发及销售人员。但是在游戏领域，新天地似乎一直没有过出色的表现，虽然也代理过几款国外游戏，但和众多的游戏代理公司相比，却显得十分微不足道。

然而今年的情况却发生了很大变化，享誉世界的维真(Virgin)公司开始了与新天地多媒体公司的广泛合作，作为其走入中国市场的第一步。今后，国内的玩家将能更多的见到维真所发行的优秀游戏，而其国内的合作伙伴——新天地多媒体公司在游戏领域的位置也变得重要起来，这也是促成我们此次采访的一个重要原因。

走进新天地公司林先生（副总经理）的办公室时，他正饶有兴趣的看着《家电》1998年的第一期杂志，桌上还摆着几本其它杂志。

问：林先生，您好！您觉得扩版以后，我们的杂志有什么进步？

林：很好，内容非常精彩，彩页质量很高，新闻性栏目有明显进步，不过最大的变化还要算是把广告放在中间了，这是一个很明智的举措。

问：(笑！)对于游戏公司来说，这当然是一个好的举措，使你们的广告能够起到更好的宣传作用，但对于读者来说，我看就未必了，这几天我 已经接到了一些对此表示不满的读者电话。

林：虽说读者对广告一般都很反感，但广告对消费的引导作用却是不可忽视的，因此广告对于媒体来说是非常重要的一个环节。国外出色的同类杂志，像《PC Game》中，广告也很多，并且是插在中间的。广告实际上是不会影响读者的，尤其像你们杂志，广告不占正文，就算一个广告也没有，读者也不会多得到什么的。

问：我们不谈广告，还是多讲讲新天地吧，最近你们代理了不少维真的产品，声名鹊起了。

林：声名鹊起？新天地本就很有名，中文之星你总是听说过的吧？

问：中文之星原来是你们的产品，可是新天地多媒体公司好像成立时间并不长呀？

林：新天地在业界已经存在很长时间了，只不过现在分为了几家公司，像新天地软件公司，主要产品就是中文之星；新天地网络公司，主要从事网络产品的开发和销售；新天地科技发展公司，现在已经在其它 行业发展；而我们新天地多媒体公司，作为新天地的一份子，1997年6月才成立，重点面对自主软件的开发以及国外游戏软件的代理等两大业务。虽然这半年代理了一些维真的产品，不过离声名鹊起可还差得远呢。

问：听说贵公司最近又成为美国Dell公司的总代理，看来也准备在硬件方面有所发展了？

林：可以这么说吧，今年公司的业务主要是三个方面，其一是自主软件开发，公司现正在进行《大英百科全书·光盘版》以及数个工具软件的设计、开发工作；其二是国外游戏代理，我们公司与世界著名的游戏软件制作发行公司——维真进行了广泛的合作，1997年已将其《97赛手(Screamer2)》、《F1大奖赛 (Power F1)》、《双子星传奇2(Little Big Advanture——Twinsen's Odyseey)》等优秀产品引进国内市场；最后一点就是希望在硬件方面能够有所发展。

问：最近国内上市的优秀作品很少，听说这个月你们公司就将有5款游戏上市，其中包括像《古墓丽影Ⅱ》这样的精品，一定能给市场带来不少活力。

林：我们最近在国内上市的这些游戏基本都是国外的圣诞产品。众所周知，一般在圣诞节前后，国外会有大批优秀产品面市，我们在去年11月份 就开始着手引进，由于审批、报关等手续问题，这些游戏在国内上市大概要晚几个月。

问：我看了你们1998年引进游戏的计划，发现基本还是以维真的产品为主。不过，据我所知，维真好像并不以开发游戏见长，像她的拳头产品《古墓丽影》也不是自己制作的。

林：是的，《古墓丽影》是Eidos的成名之作。维真也有很多自己的开发小组，不过其中只有Westwood较有名气，其余的不是很出名，这点和EA不太一样。维真走的是发行的路子，所以引进她的产品相对方便一些，而且平心而论，维真所发行的游戏水准还是相当高的。

问：从去年的情况来看，《97赛手》的发行情况并不是很好，今年会好一些吗？

林：《97赛手》发行的情况不好，原因是多方面的，因为该游戏是我们所引进的第一套游戏，我们在经验和组织销售方面都有欠缺，何况还有《极品飞车Ⅱ》的冲击，《97赛手》是和《极品飞车Ⅱ》同时上市的，名气又远不如《极品Ⅱ》大，销售不好是情有可原的，不过即使如此，发行也超过了一万

套，和去年下半年的许多游戏相比，这个销售成绩还是相当不错的。

经过了一年，我们的玩家也越来越成熟了，口味变得越来越高，再加上现在游戏越来越多，可选择的余地也大了，今年的市场肯定不太好做，不过随着与维真合作的加强，我们公司已经可以以最快速度拿到维真的产品，像《古墓丽影Ⅱ》在国外还没有上市，我们就已签下了 它的代理权。1998年，我们已经是维真在中国最重要的合作伙伴，只要我们能够发行精品游戏，市场是肯定有的，我相信玩家的鉴赏能力。

问：很多业界公司感觉，去年下半年市场情况不好，是受到盗版的冲击，对此，您是怎么看的？

林：盗版问题，不仅仅在我国存在，即使在游戏行业非常发达的国家，盗版也很猖獗，我们在 这方面感觉强烈，更主要的是，我们的软件在销售方面，走进了一个误区。

问：那您能具体谈谈吗 ？

林：我手头有很多盗版盘，和现在的正版软件相比，这些盗版盘也不过就是少了一个包装盒、一本说明书，我看其它方面和正版差别不大，如果我们的正版软件永远停留在这个档次，我们有什么理由要求消费者购买正版？

问：您觉得作为正版软件经销商，还应该做些什么？

林：首先是在包装的美观方面，把产品的外观做得更精美，使这些正版软件除了使用外，能有较高的收藏价值。当购买者能够把正版软件放到书架上去摆放，作为工艺品去收藏时，在正版和盗版的选择中，我们就能得到更多的正版用户。

另外一个方面，就是在游戏产品的选择上，我们的很多代理商在选择游戏时，只是把它们原封不动地从国外拿进来，而完全不考虑国情。这样，即使是很出色的游戏，也会由于没有市场而失去竞争力。

其实，在条件允许时，把国外优秀的产品进行汉化，才能使我们的游戏产业更具活力。像中文版的《FIFA足球经理》，我和我的许多朋友都十分喜爱，听说销售成绩也相当不错 ，但可以想象，如果这个游戏没有进行汉化，能有多少人去买？

问：确实，很多产品汉化以后，会使人在游戏中产生认同感和亲切感，使人更渴望参与其中，这种感觉是其它语种的游戏所不能替代的。贵公司也有很强的研发力量，像《古墓丽影Ⅱ》这样出色的游戏，为什么不把它汉化过来，而且这种必要性您也认识到了。

林：这是我个人的愿望，但是实施起来确实难度很大。现在优秀的游戏产品主要集中在欧美国家，由于中国的正版市场很小，不被重视，让那些大的游戏公司制作中文版游戏是不太可能的。而国内的厂商由于拿不到游戏的源代码，不敢毅然去做这些工作，因为没有源代码，改动游戏是非常危险的，如果对系统或游戏的稳定性产生了较大影响，将破坏游戏的正常运行，这样的汉化是没有意义的。

虽说难度很大，现在的国内厂商依然在向这方面努力，EA已经迈出了第一步，这些可喜的进步我们还是应该看到的，相信不久，还会有更多经过汉化的产品与玩家见面的。

问：比较现实的说，我们的正版游戏在哪些方面还可以做得更好呢？

林：我们现在能做到的是，给购买者更多的回报，比如说在游戏中直接赠送礼品，我们这次在《黑暗王座Ⅱ》中就加赠了一个非常漂亮的鼠标垫。虽然价钱不是很贵，但由于在市场上买不到，还是具有一定收藏价值的。

问：还有一个我们读者比较关心的问题，就是贵公司今年所上市的产品都有些什么，在此，您能简要介绍一下吗？

林：产品大约20个，其中有一些还是颇受关注的，《古墓丽影Ⅱ》就不必多说了，不知道大家对《97赛手》感觉如何，不久，《98赛手》就要上市了。Screamer系列的产品一直注重游戏的娱乐性，画面赏心悦目也是其游戏的突出优点。和《97赛手》相比，碎石、泥浆、冰雪，各种天气条件以及许多新增加的令人揪心的场面增加了游戏的挑战性。根据不同的比赛环境，精心配置赛车的各项参数以发挥最佳的赛车性能，多种比赛模式无疑会增加游戏的趣味性，而多种网络模式的支持又可以使玩家将伙伴们招来彼此较量一番。《98赛车》可以算是今年体育模拟类游戏中重头戏。

3月份即将上市的《神话：堕落之神》也是一款相当不错的游戏，该游戏曾获1997年E3大展的"最有希望新游戏"大奖和"最佳游戏"提名。虽然游戏的文化背景和我们有较大距离，但由于是一款即时策略类游戏，这种文化上的差异将能得到弥补。

听说该游戏的制作公司正在建立自己的服务器，这样全世界的游戏迷就可以汇聚在一起相互搏杀。Bungie宣布游戏将支持各种网络连接，这种服务器可以根据技术以及某些潜在的规则组织加入游戏迷，同时也会提供修改的文件、Demo和交谈室等。在服务器上的多人游戏不只有以前所谓的杀死与被杀死，而将有许多新的玩法加入其中，并将保存记录的战斗场景，因此玩家可以欣赏其他玩家最酷的战斗场面。这些新技术都将给即时策略类游戏带来一定的新意，而这种新意也使得《神话：堕落之神》成为一款值得期待的游戏。

我们公司1998年所上市的游戏中，我最看好的还要算是由Westwood制作的《银翼杀手》，这是一个实时3D冒险游戏，曾获1997年E3大展的"最佳音效"奖、"最佳合成"奖及"最佳PC游戏"、"最佳冒险游戏"的提名。

游戏根据风靡全球的同名科幻影片改编而成。游戏有千变万化的结局，让人百玩不厌。游戏的主人公(MCCOY)必须在调查的十几名嫌疑人中找出真正的Replicants(一种智能机器人)。谁是谁非将由游戏开始时随机决定，当然更重要的是取决于玩家对线索的筛选和分析。有趣的是MCCOY本人也来历不明，他或许也是一名Replicants，如果是人类，玩家必须消灭Replicants才能获胜；如果是Replicants，玩家要帮助其它同类逃离地球，这是另一种获胜方法。如果玩家对现实大感困惑，最后带着恋人远走高飞，也是一种不错的结局。

这种实时多线程发展的概念与我们日常生活是一致的，《银翼杀手》将提供一个完全真实的游戏空间。Westwood是世界上著名的游戏制作公司，其产品质量有目共睹。《银翼杀手》在制作的过程中即受到业界的瞩目，多家杂志都详细介绍了游戏的内容，该游戏可以称得上是今年的游戏大

作，前景相当不错。

像已经上市了的《黑暗王座Ⅱ》也十分出色，这些游戏一定能让玩家在1998年过得更加丰富多彩。

问：除了代理游戏外，新天地是否有自己开发游戏的计划？

林：今年年初我们公司已经成立了一个游戏开发小组，并且有一个较成熟的游戏产品在制作中，这也是一款即时策略类游戏，水平在国内是绝对一流的，我暂时还要对游戏的名称保密一下。虽然我对即时策略类游戏在国内的市场前景有一定的顾虑，但我对游戏的水平却没有怀疑。我们公司非常希望这个游戏能够在今年制作完成，有一个自己的产品献给广大玩家。

问：非常感谢您对我们工作的支持，最后您能对公司的前景和今年的游戏市场进行一下分析吗？

林：从年初来看，今年的游戏市场已经开始回升，这和业界众多公司的努力是分不开的，如果没有大环境的支持，单个公司的努力是没有意义的。市场正在逐渐走向成熟，游戏产品也日趋丰富，这无疑是一个好的迹象。

新天地互动多媒体技术有限公司还是一家年轻的企业，在加强技术力量，提高产品质量的同时，今后力争努力为国内的广大消费者提供健康有益的多媒体娱乐软件，带领大家进入互动娱乐的新天地！

（记得小时候过年，家内总会吃上一些好东西，自己总能买上一件新衣服，因此对过年也就有着特别的期待。春节将近，很想找回昔日的感觉，于是约几好友找了一家颇有名气的饭馆小聚，大家对吃喝的感觉却都索然无味。

而即将召开的E3展会却成为了席间的热点，看来大家对新游戏的期待早已超出了对美食的渴望。不知不觉中，游戏在我们许多人生活中已经变得如此重要，然而值得一玩的游戏在这个春节还是那样少得可怜。略感欣喜的是，在这个行业中投入的公司已经越来越多，作为玩家，我们可以选择的余地也正在开始变大，也许有一天，在琳琅满目的游戏店中我会变得目不暇接，或许这一天已经为时不远。）

【1998.02】

挑战第三次浪潮

——小记第三波软件（北京）有限公司

人们常说，玩游戏的人显得年轻。这句话在小编们身上就能得较好的证明，兔子看起来也就十七、八，实际已经20好几了，AWEI也不象快30的人。在业界处了这么长时间以后，渐渐变得不敢随意猜测别人的年龄，以免闹出笑话。

见到第三波（北京）有限公司的老总吴志光时，感觉对方充其量也就20出头，纳闷儿他为什么如此年轻就成为一个公司的老板，莫非有什么特异功能？一询问才知道吴总今年已经35岁，是两个孩子的父亲了。真想把游戏这一神奇功能推荐到医学界，或许能对人类一直探索的青春永驻做点儿贡献。

第三波在业界的名声很响，尤其是在台湾，玩游戏的人几乎没有不知道的。她是亚太地区最大的出版发行公司之一，有6本定期的刊物，每年约销售100万册的资讯图书；该公司现在也是亚太地区最大的游戏软件代理商之一，平均每年会有150多套游戏产品在台湾地区上市。从去年起第三波开始注重大陆市场，并在北京注册了公司，公司的发展非常迅速，几乎每次去第三波都能看见他们的新面孔、新游戏。本想等到5月份该公司宣布投资方案时再去采访，但望着案头堆积的第三波新上市游戏计划，感觉到该公司在业界的位置已经越来越重要，我不得不再次修改我今年的采访表。

第三波（北京）公司的办公环境非常独特，一间巨大的办公室中所有员工各不干扰的工作，吴志光就坐在一个很不起眼的角落，没有任何标志显示他就是该公司的老板，而他显然也并不想知道其他人在干些什么。当我们走入这间超大型办公室时，吴总正伏案疾书，看来他对所有员工都有充分的信任。也许正是该公司每位员工积极进取的工作态度才促使这个刚成立不久的公司在业界迅速崛起。

问：吴总，您好！感谢您接受我们的采访。看过贵公司的徽标，发现你们与宏基的徽标一样，看来第三波与宏基有着很深的渊源。

吴：是的，第三波是从台湾宏基公司分离而出的。《第三波》本是一本杂志，最早是宏基公司员工的内刊。后来杂志越办越好，渐渐从公司内部散发到社会上。当这本杂志变得较有影响时，《第三波》就从宏基独立出来，在台湾成立了第三波文化事业公司，那时候是1981年。经过了十几年，第三波从出版期刊、发行图书、开发教育软件到经营娱乐产品的多线发展，现在已经是一家在台湾及世界各地都颇具影响的软件公司。

问：我印象中第三波的产品在大陆是由双语公司代理发售，请问第三波从什么时候开始在大陆自己发行产品的？

吴：其实我们公司从1993年就已经进入大陆市场了，当时只有1个人，主要进行图书的授权业务。两年以后开始转向，把工作的重点移到了电子出版物上。去年6月在北京成立了办事处，开始引进一些游戏产品。7月前后通过双语公司发售了《猎杀潜航》等三个产品。在北京正式注册公司，自己经营电子产品还是不久以前的事情。北京公司是从1997年11月开始运营的，到现在已经将十几个产品引进到大陆市场。

问：短短数月时间，贵公司就引进了十几套

产品，这种速度在大陆游戏界的确罕见，不过相对于新天地等公司引进的产品，我感觉第三波产品的品质似乎要差一些。

吴：因为我们公司进入大陆时间比较短，不很了解大陆市场。在和外商谈代理时不敢贸然接受较高的销售量，最初拿到的产品因受代理量的限制，品质也相对差一些。今年开始，公司将代理一些国外正在制作的最新产品，提高产品的品质，弥补最初的产品断层。

问：据我所知，台湾第三波公司经营的范围很广，其中游戏能占到多大比例呢？

吴：Game 大约占公司营业额的 30%，其余业务主要是杂志、图书及电子产品。

问：请问北京公司是否也将延续台湾公司的这种发展思路呢？

吴：发展总是多方面的，北京公司也将在多线发展上投入一定精力，但有一点是肯定的，游戏是北京公司的第一业务。

问：第三波在台湾共经营 6 本杂志，其中包括象《新游戏时代》等在台湾较有影响力的杂志，现在北京公司有没有将这些杂志引进到大陆的计划？

吴：引进杂志的工作正在进行，其中《电脑连环画》这本杂志已正式引入到大陆，现在由电子工业出版社出版。而引进《新游戏时代》这样的杂志工作难度比较大，虽然已经列入了工作日程，但还不能确定时间。

问：很多公司进入大陆市场后经营情况都不理想，第三波作为后来者肯定应该也看到这个现状了，您认为在这个时候进入大陆市场是明智的吗？

吴：这不是一个明智与否的问题，而是必须。我们首先应该分析一下市场不好是怎么造成的，前年大陆市场非常好，那时因为产品不多，用户没有选择余地，所以一些本来很次的产品也卖到了相当的数量，这本是不正常的现象，所以从去年下半年大量产品涌入时，市场自然会陷入低迷。

问：您觉得今年的软件市场会有什么变化吗？

吴：今年又将有大量产品上市，竞争将会变得更激烈，但是软件市场已开始走向成熟。去年市场低迷时，很多不错的产品象《极品飞车 Ⅱ》、《地下城守护者》等销售也不理想，而今年好的产品已经能够取得不错的销售成绩了。这些转变证明玩家正逐渐走向成熟。

还有一个变化是各公司的营销政策也大多进行了调整。今年各公司都将注重产品的宣传，把大量精力投入到包装产品上，使用户在购买前就能对产品有更多了解。这种变化有点儿和国外接近了，这是一个可喜的变化。

问：第三波以代理游戏产品为主，但我看过了贵公司上半年的引进计划，发现其中也有一些多媒体教育产品，这类产品的市场前景如何？

吴：多媒体教育类光盘的市场前景是相当好的。计算机正在不断普及，未来两三年中，大陆计算机的总容量将扩大一倍。年轻的父母们具有较高的文化层次，他们将更重视高科技产品的发展，因此这一类光盘肯定会有大规模市场需求的，甚至成为电子出版物的主流。当然，我们公司还是以游戏产品为主的。

问：代理产品是第三波的主要业务，现在公司已发展到一定规模，将来会把工作重点转移到开发上吗？

吴：不会，第三波始终是一个代理公司，虽然也有自产产品，但数量相当少。我们公司之所以定位于代理，主要还是考虑到技术方面的差距。我们现有的游戏开发实力与国外相差甚远，因此无法大量投入，自然也就少有精品。我并不是否认国内产品的品质，但相比较而言，我们所开发的产品主要是以地区销售为主，具有较大的局限性，而欧美等国家的游戏都是全球销售，容易取得不错的销售成绩。况且，丰富我们的游戏市场也是一项很重要的工作。

现在欧美的产品非常多，台湾其实也不少，台湾一年大概有近千套游戏上市，而大陆去年总共也不到 100 款。台湾较有影响的游戏公司有 10 多家，而大陆现在成规模的游戏公司寥寥无几。因此我觉得第三波（北京）公司定位于代理产品是非常明智的，外来产品的进入不仅能够丰富市场，而且也将对我们的游戏产业起到推动作用。

问：刚才您谈到了因为没有高投入，所以没有精品游戏出现，您觉得好的游戏必须得有高投入吗？

吴：当然不是，我的意思是说在新技术及大量资金的支持下，较容易做出好游戏。新技术中软、硬件的结合非常重要，这一点欧美有较明显的优势，现在的计算机行业硬件技术几乎全部来自国外，这使得我们在技术领域始终落后于欧美。虽然我们经过努力也可以开发出相当不错的游戏，但是难度显然就大多了。在风险很大的情况下，很多公司不敢把大量资金投入到某一个游戏的开发中，从而形成一种恶性循环，因此我们游戏制作水平的发展相对缓慢一些。

问：贵公司最近发行了一本《Diablo》的全攻略本，很多读者对此很感兴趣。但我有一个想法，现在的盗版市场非常猖獗，发行这种攻略本会不会对打击盗版产生负面影响。

吴：攻略本，尤其是 RPG 游戏的攻略本作为游戏的辅助产品推出，是一种很正常的商业行为，我觉得你这种想法没有科学依据。首先，即使没有这种攻略本，盗版也依然存在；其次，攻略本推出的主要宗旨是服务于正版用户。一般情况，正版推出两、三个月后，根据正版的销售数量，出一些攻略本，辅助有困难的用户通关游戏。

问：一般游戏，各种媒体都会进行介绍，尤其是专业杂志，往往会将全攻略刊出，您觉得攻略本会有市场吗？

吴：首先，媒体不进行重复报道，如果刊出攻略，详细的往往分期登出，不易于查找；其次，精美的攻略本往往具有较高的收藏价值，对于玩家来说，这是一笔财富。

在台湾，攻略本具有很大的市场，几乎每款精品游戏都会有攻略本推出，值不值得出攻略本，往往是衡量一个游戏水准的标志。考虑到大陆的市场前景，目前我们公司在大陆只推出了一本《Diablo》全中文攻略，这本攻略是在台湾印刷的，具有一定收藏价值。大陆以前没有类似产品，因此作为新事物，攻略本的出现能否成功，也将接受时间的考验。

问：第三波在台湾代理的产品很多，每年都会有 100 多款游戏，这其中包括 Virgin、Microprose、KOEI 等著名公司的产品。第三波（北京）公司是否也会将这些公司的游戏带入大陆呢？

吴：每个地区的情况不完全一样，因此北京也不能照搬台湾的产品。今年北京公司将主要以 Mindscape、Interplay、Croy 和 Cap-

com这几个公司的产品为主，已经拿到和发行的产品中象《街霸ZERO》、《凡尔赛之宫廷疑云》等游戏都是具有较高知名度的。总体上看，今年还会有30几套产品上市，大部分集中在下半年。有一点略显遗憾的是，因为我们是一家代理公司，我不能准确知道那些开发公司开发的产品，有哪些我们能够拿下代理权，所以我不能报出这些产品的名称，这一点，你和读者都应该能够理解吧！

问：第三波（北京）公司刚成立不久，我想一定会有一个雄心勃勃的发展蓝图吧！您能谈谈这个问题吗？

吴：除了代理游戏、发行图书、引进期刊这几项业务，在全国设立业务点，扩大我们公司的影响，也是今年发展的一个重点。初步计划在第三、四季度成立上海办事处，在5月份的投资会上，将宣布我们的投资方案。目前，北京公司只有10余个人，明年这个队伍会发展壮大，目前培训人才是当务之急。总体上看，北京公司的发展阶段是平稳向上的。

其实我很希望将第三波（北京）公司发展成为一个完全本地化的公司，虽然我是台湾人。我不希望这个公司带有台湾观念，有外商的色彩，希望北京公司能够迅速深入大陆的市场，引进大陆玩家喜爱的游戏产品，也希望这个公司被大陆玩家所接纳。

后记：

每个公司的名称都是具有一定含义的，只不过有些过于隐晦，你可能一眼看不出来罢了。"第三波"的意义一目了然，"波"代表浪潮，人类历史的第三次浪潮是信息革命。

挑战传统工业的第三次浪潮正在给更多年轻人带来机会，正是这些人编织着中国游戏美好的未来，虽然游戏在软件行业中所占的比例还不是那么惊人，虽然我们的软件行业还稍显落后……

写完这篇采访时，已是东方破晓，倦意阵阵袭来，但我还是坐到了机器前装上新拿到的《古墓丽影Ⅱ》，记得有位朋友曾经对我说："如果再过10年，我还能看到如此年轻的你，那真是游戏赐给你的最大福报……"

［1998.04］

用中文游戏打天下

——专访杭州晶天软件公司

春意盎然，柳絮纷飞，正是踏青的好时节。那天来编辑部想邀CY一同去春游，没想到见到的却是一脸疲惫，忙得焦头烂额的他。据说CY近期家务繁忙，许多工作都顾不上了，此刻正在为本期的访谈发愁。虽然写访谈和我这个普通玩家的身份有些不符，但是作为朋友，帮个忙却也在情理之中，于是研究了一下他的采访计划，权且当回记者。

如果能够背着照像机，拿起话筒，开上采访车，围北京城转一圈，那一定是非常"酷"的事，谁知要采访的是杭州晶天软件公司，我显然付不起昂贵的往返机票，只能想想其它办法了。

杭州晶天，这名字好象挺熟，记得三年前玩过《炎龙骑士团》，虽然制作水平与现在的RPG相比，从各个方面来看都属初级阶段，但当时扮演王子，带领着众豪杰除暴安良，登上王位，也玩得兴致勃勃。仔细查寻了一下晶天公司的游戏产品发现除了《炎龙骑士团》、《英雄传说》、《侠客英雄传Ⅲ》也都是该公司引进得比较成功的游戏。

听说晶天的老总们在业内颇有名气，是地道的内行，拥有非常丰富的经验，果然在CY准备的采访的资料中找到了关于他们的简要介绍：总经理金国华先生及副总经理张晓东是较早从事多媒体软件开发工作的，金先生擅长电脑美术，张晓东则是复旦计算机专业的高材生，毕业后主要从事编程工作。

其实，业内许多公司的首脑都是专门学习过或一直从事相关业务的专业人士，这也是近年来在如此激烈的市场竞争中，软件公司赖以生存并不断发展壮大的重要条件。想必晶天的原动力也正是来自于他们两位。于是毫不犹豫拨通了杭州长途，对金国华先生进行了电话采访。（以下为采访记录）

问：很冒昧，不能亲自造访贵公司，此番电话采访或许能够为我们杂志这方面工作开创一个新的渠道。

答：前几天就听说你们要采访，我对你们的杂志很感兴趣，《家用电脑与游戏机》在南方地区很普及。

回：没想到您对我们杂志还如此关心。

答：媒体就是沟通业界与广大玩家的桥梁，可以通过你们杂志把业内公司介绍给大家；同样，也能通过你们了解大家的需求，从而掌握市场动态，制作和引进更优秀的产品。

问：不想占用您过多的时间，我希望就一些读者感兴趣的问题交换一下彼此的意见。晶天公司所引进的产品应该说是比较成功的，象《炎龙骑士团》、《侠客英雄传Ⅲ》等销售成绩都非常好，可以说是晶天的拳头产品了。

答：可以这么说吧。其实我们公司最大的业务就是引进中文PC GAME。比较著名的有英雄传说系列中的《白发魔女》、《朱红雪》及《侠客英雄传Ⅲ》、《炎龙骑士团》等，还有最近上市的《炎龙骑士团—风之纹章》，其中《侠客英雄传Ⅲ》的销量可能是除《仙剑奇侠传》以外的武侠RPG游戏在中国销量最大的，而《风之纹章》也已经追加了三次订货，仍然供不应求。

问:好象贵公司成立到现在还不足两年,那么作为总经理的您是如何使公司在这么短的时间内发展起来并取得了良好的成绩呢?

答:其实这几年中业内有很多公司都是迅速崛起、成绩卓著的,这是由于大环境以及市场膨胀决定的。晶天公司成立于1996年6月,一开始便以代理PC GAME为主要业务,象早期的《炎龙Ⅰ》、《光明战史》等,当时的规模较小,仅有不到10人,公司经过两年的发展已成为了拥有一个制作分公司(50多人),共有近70人的股份制有限公司,公司的目标是成为国内专门从事PC GAME开发及代理的一流公司。

问:请问贵公司今年在PC GAME方面将有什么样的举措,或者说将推出什么新产品呢?

答:今年我们公司已列入上市计划的有《英雄传说之完结篇—朱红雪》,即时战略类的《星球X计划》及著名的RPG游戏《阿曼尼斯传说Ⅲ》,这些产品预计5、6月份上市。其中《朱红雪》和《阿曼尼斯传说Ⅲ》在发售的同时将有一些赠品回馈给玩家,象随盘附赠印有炎龙系列、英雄传说系列、侠客系列形象的鼠标垫等,同时还配有一些宣传活动。

《星球X计划》是一个以21世纪月球战争的故事为背景的即时战略类游戏,其中的主要武器是机械化战警和大型机器人,玩家将以地球联邦特遣队的身份出现,去对抗拥有优势兵力的企业联盟GZ。这部游戏中将会出现一些比较新的游戏规则:比如在战斗中随着各单位击破目标数目的增加,本身的Level将会自动随之上升,加强HP及火力;收集对方的能量为已用;以残骸换资金等等。总的来说这是一部制作相当成功的游戏。另外,我们正在加紧准备《美少女梦工厂Ⅲ》的引进及汉化工作。原游戏共有4张CD,考虑到用户要频繁换盘比较麻烦,所以将压缩至1-2张光盘推出,相信这将是一款不会让大家失望的游戏。而汉堂也正在进行《炎龙骑士团Ⅲ》的开发工作,根据资料显示,这部作品比二代有了不少提高,无论从哪个角度来看,都做了相当大改进,唯一保留的是整体的风格,如果连风格都变了,就不能称其为炎龙了,所以这将是一部全新的炎龙。以上几个游戏也是我们公司今年要引进的产品。

问:人们对RPG已经非常熟悉了,现在新的RPG游戏无论从色彩、画面、声效到故事情节的发展以及其他一些细小的技术处理等方面都比以前的作品完善了许多,但好象还很难达到《仙剑》的业绩。

答:其实从整体水平上讲,有许多作品的制作已经超过了《仙剑》,但也许是玩家太习惯于李逍遥善良、刚毅、幽默的性格了,所以使一些游戏的销售受到了影响。《朱红雪》即是继承了《英雄系列》的原有风格,同时又是制作精良的一部作品,我们期待这部作品有出色的表现。

问:从《C& C》、《魔兽》到《帝国时代》、《横扫千军》,即时战略一时风靡全球。不过,玩得多了看法会变得挑剔起来,不知《星球X计划》在国外的口碑如何。

答:还是不错的。即时战略类游戏的整体制作水平可以说是一部比一部好,同时也加强了对战斗的激烈程度以及环境的多变性等方面的处理,力求在精彩的画面中"打得不意乐乎",但是《星球X计划》这部韩国游戏在国内销售成绩如何,还要看玩家是否接受它。

问:我本人就是一名即时战略类游戏的忠实爱好者,通宵联机打《红警》是经常的事儿,但时间长了也很想变换一下游戏的模式,比如更换完全不同的军队,使用全新武器,希望周围环境更多变、不可测,更想看到不仅是两方、三方的对战而是多方混战的局面,最好再借鉴一下RPG,给游戏配以复杂的故事情节。我觉得这样的游戏才算过瘾。

答:国内外不少专业人士都在这方面下了很大功夫,力图使游戏更有新意,我们也努力以最快速度将新一代优秀作品推上市场,介绍给大家。

问:据我所知,贵公司现在不仅代理游戏产品。同时也开始自已创作游戏,您能介绍一下这些产品吗?

答:可以,我们从今年初就开始酝酿了一部自创游戏,是由晶天的制作分公司负责开发研制的,从策划到定案差不多花了四个月的时间。

现在刚刚进入原画的设定阶段,即人物造型、场景、整体风格的创作、定稿阶段。这个游戏是基于WIN95的,解析度为640×480,类型是RPG。最低的机器配置要求在P100以上,现在估计整个游戏大约要在半年后完成。

问:大家都知道您的美术功底,是否也参与了这部游戏的开发工作?

答:美工是整个游戏中比较关键的一环,当一个玩家还不了解游戏的内容时,首先注重的就是游戏的画面、色彩、人物造型等视觉上的效果。这部游戏在制作上可能是创了一个国内之最:动用了包括我本人在内的30多名美术人员从事美工的开发。我们发现很多玩家提出的意见中,对美工的要求很高,对美工的非议也最多。而我们在这方面的实力在国内也属于比较强的,所以不想在我们力所能及的方面被玩家指责。

问:那么,游戏的整体风格如何?

答:游戏的名称暂定为《百炼成钢》,时代背景是远古时期,整体的风格具有浓郁的东方色彩。人物是"将军、道士、剑客、侠士"等很传统的称呼和职业,同时,人物所有的招式和名称也均是一些武术和佛、道教中的名称,象佛门的"狮子吼、金刚不坏、疯魔杖、八极拳"等等。因为我们觉得东方文化,特别是中国的文化博大精深、包罗万象,而且有很深的群众基础及可观性,中国人也很熟悉这些东西,能体会其内涵,从而产生一种亲切感。长期以来,国内的GAME厂商对这些东西并不很重视,虽然也有过类似的产品出现,但没能较好地体现出东方文化所固有的魅力,也没有形成什么市场,因此我们想在这方面多下些功夫。

问:那么,为什么给这个游戏起名叫《百炼成钢》呢?另外从技术上看,该游戏有什么与众不同的特点?

答:目前这只是个暂定名。《百炼成钢》的大致剧情是一名士兵,当然是游戏的主角,从战乱中觉醒过来,于是为了寻求和平,和人民一道与反动的割据势力作斗争,并经过长期的对峙最终平定了整块大陆。

这个游戏的特点是引入了一种新的战斗模式,一般的SLG是敌方进行完动作后,我方再动作,如此轮换行动。而《百炼成钢》的战斗模式是:也许我方只动了一个

人，下一步敌方可能就行动了二个，再下一步我方又可以会动三个人。

总之是按你的职业以及装备的情况来决定行动的先后顺序。如此一来，战局将会变得非常复杂，对玩家的战术水平要求会很高，要经常选择，权衡利弊，作一些取舍，很有乐趣。

问：非常希望能早日欣赏到晶天自创的游戏，也希望这个游戏能在市场上取得满意的成绩。说到市场，想问一问晶天公司对发展的方向以及市场的定位这些问题是如何把握的呢？

答：公司成立以来，主要是以引进中文 PC GAME 及制作素材类的产品为主，同时也承担了一些国家重点制作项目，如 1997 年受中央文献档案研究室委托，制作了《邓小平》这套五张的 CD - ROM。专业素材类产品中值得一提的是《世界室内装饰细部图集》，这是国内第五个装饰图库类产品，而且到目前为止仍然是一个畅销产品，这在图库类产品中是较少见的。

代理产品从 1998 年下半年起，准备只代理同步上市的作品和优秀的代表性作品。和国内其他代理公司不同，我们代理的几乎都是中文游戏，即使是日文或英文的，我们也会将其汉化后再上市，主要的出发点是考虑到国内玩家的外语水平参差不齐，还是用我们的母语为好，尽管会有人说失去了原汁原味。

在市场的运作上我们考虑的首先是玩家的收入。玩家主要以年轻人为主，其中有很多是学生或是刚参加工作的，其收入不会很高，所以我们的产品不会定在一个很高的价位上。同时，我们也会在售后服务及产品质量(包括手册、包装、礼品等)上下一定的功夫。

问：从您对市场的分析中不难看出，您已经摸索到了一套游戏市场的规律，这对晶天公司的发展无疑将起到至关重要的作用。

答：不能这么说。今年的市场情况就不很乐观。除盗版因素外，受大环境影响，消费能力也不会大幅上升，而从事这一产业的公司又急剧增加，势必会加剧竞争。因此，公司今年除了主攻新、优产品外，还要在巩固市场份额及塑造公司形象上多加努力，争取把自创游戏向海外发行，以扩大市场范围。我刚才所说的只是个人经验，掌握市场规律谈何容易！

问：除了游戏，贵公司是否有开发游戏周边产品的计划？

答：公司对游戏的周边产品也有很详细的开发计划，目前国内在这方面几乎是空白。所以开发这些产品对市场将起到促进作用。目前我们手上就有《炎龙Ⅲ》及《美少女梦工厂Ⅲ》的许多周边产品。具体范围只能说涉及面很广，种类很多，不排除象动画片这一类的形式，我们有能力也有信心做好这一切。

问：这的确可喜可贺。以前，软件公司只注重在游戏的制作上拼命追赶国外公司，而忽略了周边产品的带动作用以及公司的业绩。希望晶天能在这方面成为领头羊，开创一片新天地。

后记：

杂志社位于北京，此前我们的采访一直局限于北京的公司。但是游戏公司正象雨后春笋一样在全国各地不断涌现。好在如今的通讯已日趋发达，电话、传真、E-mail 的普及，使地球正在变小，也给我们的工作提供了更便利的条件。今年我们还将采取各种不同形式将业内的游戏公司报道给广大读者，同时感谢小林及 G& G 工作室的全体成员对业界星空栏目的支持。

[1998.05]

感受 Ubi

出去走走，感受一下外面世界的新鲜空气，一直是今年来我最大的愿望。整天坐在机器前，对世界的变化已经越来越迟钝了(即使 Internet 能够连到天涯海角)。

恰巧 Ubi(上海) 公司将有几款新品上市，邀请了许多业界同仁捧场，也给了我一个出去走走的机会。

同机的 PC 兔子对外出所遇到的每一件事物都倍感新鲜，除了电脑以外，他在其他方面投入的时间确实太少了，飞往上海的全程中，我都在担心，此次我们 Ubi 之行，会不会是一次翻版的刘姥姥进京。

抵达上海，首先感受到的是上海的高架路。短短几年，高架路已经贯穿了全上海，气势宏伟，令兔子大开眼界，直嚷着要开上麦克拉伦跑一把极品飞车（此君没有驾驶执照）。从充满了文化气息的古都，来到现代化的商业大都市，视觉上强烈的反差使每一个初到上海的北京人感慨不已。

对于在中国刚刚起步的游戏行业来说，游戏的中心显然在北京，几十家专业媒体，为数众多的游戏公司遍布京城，而大大小小的游戏专卖店更是不胜枚举。这种得天独厚的优势使许多北京玩家非常骄傲，但同时也在一定程度上挡住了我们这些游戏中心“臣民”的视线。

接到 Ubi 邀请时，我还犹豫是否有必要劳师远征上海，对这样一家在国外名气都不是甚大的法国公司进行采访。但走进 Ubi 的大门，一种逼人的王者之气顿时扑面而来。不虚此行，是我和同行伙伴们的第一感受。

Ubi(上海) 公司的规模之大，在所有国内的游戏公司中首屈一指，浦东时代广场的 17 层整整一层都属于该公司，一间能容纳 200 余人的巨型办公室中聚集着 130 余名工作人员，我用了整整一个小时才参观完该公司。Ubi(上海) 公司的总裁 Corinne Le Roy(中文名：戈翎) 告诉我们，这个规模只是暂时的，到今年年底公司要发展到 200 余人，成为在中国游戏行业的最大企业。

如果说对 Ubi 的第一感受是规模大的话，那么第二感受就应该是实力雄厚。接触中，我们发现 Ubi 的每一位员工都对公司充满信心，他们有国内最先进的设备，最好的工作环境，他们聚集了几乎全上海

的业界精英，再加上法国母公司在资金和技术上的全力支持，使该公司迅速成为了业界一颗耀眼的“新星”。

也许是Ubi的发展速度太快了，此番上海之行我的准备显然十分不充足。由于时间仓促，总感觉遗漏了许多细节。

正如我们想不到Ubi上海(公司)的总裁中文名字叫戈翎一样，我们也没有想到Ubi(上海)公司为自己起了一个如此中国化的名称—上海育碧电脑软件有限公司。试想如果IBM中国公司叫做“爱碧慕”是不是会觉得有点儿滑稽。但我知道不是每个人都会如此轻松，一个国际化公司的中国分支将自己如此彻底“汉化”可见其对中国市场信心十足。

Ubi Soft Entertainment由Guillemot五兄弟于1986年在法国创立，从事多媒体游戏等软件的制作、出版和发行。1996年7月，Ubi成功地发展为一家股票上市公司。目前年营业额已达到了六千万美元。Ubi属于制作和发行兼顾的公司，我们注意到Ubi的年度利润中代理发行和出版发行的比例相当，而且Ubi在法国本土的销售额比法国以外的销售额要略高一些。由于Ubi在法国拥有完善的营销网络，游戏进入法国市场往往需要Ubi的合作。例如LucasArts、Broderbund、Blizzard、Europress和Funsoft等著名公司的产品都是通过U-bi在法国发行。

Ubi的全球雇员总数超过800人，当然这是Ubi于1996年底创建了中国分公司以后的数字。成立不到两年的上海育碧电脑软件有限公司现已拥有100多名员工，而且还于1997年成立了制作部，配备了一流的设备和精干的中、外多媒体产品开发制作人员。育碧的“戈总”充满自信地向我们介绍到：“我们可能是第一家在中国分部成立制作部的外资公司，而且这是一个真正的制作部，我们的伙计们不止是将一些优秀作品进行汉化，我们还准备让他们开始新游戏的开发工作。当然首先是那种适合在中国销售的中国题材的作品。”话外之音也非常明显，我想然后应该是使中国制作部参加非中国概念的游戏制作，即逐步将法国总部的一部分制作工作向中国转移。目前的上海Ubi似乎已经是国内最大的游戏软件开发商之一。我们望着这间能容纳200人的办公室不禁稍有疑虑，现在已经有这样的规模还要不断扩大，公司是否马上可以赢利呢？对于这一问题，“戈女士”的回答是肯定的。但同时她还说，要维持这样一个比较庞大的机构并保持良性循环是很不容易的，目前公司在开发、市场等方面的费用都相当大，所以效益较低。同时还要有效地控制价格又不能随意降低产品和市场开发费用，但值得庆幸的是公司一直都能保持一定的赢利。听到此处，我们也感到一丝欣慰，不仅是为了Ubi的初步成功，也许是Ubi的方式证明了在中国市场的这种高投入运作方式的可行性。谈到公司的实力，Ubi在全球游戏界的地位恐怕要排在20名前后。其中Ubi的当家游戏《雷曼》在全球的发行量超过了80万，而在中国的发行量是10万份。

对于一个集代理和发行业务于一身的跨国公司来说，应该很难找到其产品的特色，因为代理业务就是要尽力争取一些有市场的游戏的全球或区域发行权，而无须也不可能使自己代理的产品保持独特的风格。但在制作方面则不然，制作室或公司的独特风格有时是他们赖以生存的基础。我们从《雷曼》这一系列游戏中多多少少感受到Ubi在游戏开发方面有‘寓教于乐’的理念。例如在《雷曼》取得成功后，Ubi随即准备推出的有《雷曼设计师》(RAYMAN DESIGNER)和《雷曼英语万事通》(ENGLSIH WIHT RAYMAN)。《雷曼英语万事通》是针对初学英语的孩子们设计的，使他们有机会在娱乐中循序渐进地掌握英语的基本语法和日常词汇。但它和一般的多媒体文化教育软件不同，对英语的学习始终在故事情节中自然进行。孩子们要通过雷曼之手帮助不懂英语的魔法师破译魔法的秘密对付邪恶的大黑先生。我个人不知道寓教于乐是什么滋味，但从PC兔子跃跃欲试的神态似乎可以发现这一市场的容量。

《雷曼设计师》是一款比较轻松的游戏，具有一定新意，雷曼爱好者可以在游戏提供的24个地图以外通过编辑工具设计新的地图和设置难关，游戏还具备连机功能，雷曼迷们可以通过网络与世界各地游戏迷交流。

《玩具兵大战》(ARMYMAN)和《麻烦大了》(TONIC TROUBLE)是即将推出的两款具有Ubi风格的作品。一定会有人指责当今的游戏作品充满血腥和暴力，随着游戏制作技术的日新月异，在动作冒险和即时策略游戏中的屠杀场面变得越来越逼真。也有人对此毫不在意甚至颇为欣赏，但这样的游戏会因为上述原因失去不少玩家。可是对于用玩具兵作战的游戏就不会有这些麻烦。小时候我们用锡兵或塑料兵在地上摆开战场的时候，不会有人认为这种游戏会培养出暴力侵向。《玩具兵大战》就是一款可以被社会各界普遍接受的无血腥的即时策略游戏。作为一位战场指挥官，玩家要指挥手下的玩具塑料兵利用各种先进的武器在80个不同场景中与敌人周旋。游戏还提供了地图编辑和连线作战功能。我的感觉孩子的家长这次一定可以放心了。但不要以为这是一个简单的少儿游戏，《玩具兵大战》的AI是和军方共同开发的，具备相当的水准。我认为Ubi在游戏的制作和选材方面颇为独树一帜。

《麻烦大了》是集动作与冒险于一身的即时3D卡通游戏。每秒60帧的高清晰度动画，超大数量的三维造型使这款游戏堪称年度大作。不过要知道这是一款基于PⅡ的高配置游戏，没有PⅡ、3D卡和4M VRAM显存只能望洋兴叹了。不过《麻烦大了》也有N64版可供选择。

Ubi在全球范围内有9个不同分工的制作室，在上海公司成立的制作部不知是否可称为第10个制作室。如果他们仅仅是将已经成功了的产品汉化，似乎就不会有太高的地位。Ubi对这个制作部门目前相当重视，汉化仅仅是一部分业务，而推出中国题材的作品才是今后的重点方向。在这一方面，Ubi已经有了一些所谓中国题材的作品问世，例如《世界足球98》。在这个游戏中共有370个各国足球俱乐部和6000多名选手参加比赛，其中包括多个中国甲A强队，例如国安，万达和申花等。球迷和游戏迷们从此不用在四处搜集补丁文件或是编辑器来更改球员的名字了。但还不知道Ubi是否会推出中文原创游戏。

目前Ubi与世界各地的50家游戏和

多媒体制作出版商签有代理和分销协议。其在中国市场发行的名品有 Empire 的《Flying Corps》，Micropose 的《文明 2》和《Orion2》，NEW WORLD COMPUTING 的魔法门系列，Mythos 的《幽浮 3 启示录》，Criterion 的《SUBCULTURE》(海底文明)和 Ubi 自己制作的《F1 RACING》(F1 大赛)。

F1 是 Ubi 在 POD 获得成功后精心策划的 3D 赛车游戏，在上海，我们从育碧制作部了解到不少有关 F1 制作过程的消息。据说 F1 的制作目标有三个，一是要使玩家在车辆性能设置方面能够感到明显的变化，第二点是使赛手可以更加清晰的观赏画面精美的赛道，最后一项要求比较难达到，就是试图使玩家最大程度上感受 F1 的氛围从各个方面体会和进入 F1 的世界。

其实 Ubi 主观的目标是否能够达到是需要由广大游戏玩家来检验的，但为了制作 F1，Ubi 与著名赛车商雷诺（Renault）的合作的确为 F1 增色不少。雷诺为 Ubi 提供了各项有关 F1 的绝密资料，雷诺的技术工程师 Christan Blum 为赛车的各项指标设置的真实性进行了大量的实验和论证。同时顶级轮胎供应商 Michelin 也为这款游戏解决了有关轮胎方面的问题。Ubi 甚至追踪录制了整个 96 赛季全部赛车的比赛情况，仅仅是为了体会赛车碰撞后的变化。所有这些努力应该使我们感受到有史以来 PC 所能提供的最佳“撞车”效果。

看完以上这些介绍，不知读者们对 Ubi 能有多少最初的感受，但 Ubi 的迅速崛起却是不争的事实。虽然我们并不能将 Ubi（上海）公司的属性定位为真正的国人游戏公司，但无论怎样，上海育碧电脑有限公司为国内玩家带来的好处是显而易见的，而这种国际合作也能使公司在相对脆弱的大陆游戏市场变得根基牢固。我们衷心希望 Ubi 能够顺利成长，毕竟百花齐放才能春满园。 [1998.06]

前景光明　现实严峻

——小记奥美电子（武汉）有限公司

中国软件市场的构成的确非常奇特，一方面巨大的市场容量使得软件厂商垂涎欲滴，另一方面盗版的横行又使得进入这一市场的公司举步维艰，在非常狭小的空间里进行着异常惨烈的竞争。

作为行政中心的北京，由于种种特殊的原因，正逐渐成为正版软件销售的核心地区，许多公司早已意识到：一套软件在中国市场的“业绩”如何，往往取决于在北京市场的销售情况。除了那些北京本地的公司利用天时、地利等优势在销售方面大作文章外，在北京设立一个立足点，抢一个市场信息的滩头，则是外地或外来软件公司的共识。这一点在游戏软件方面则更为突出，从早先智冠、光谱等公司在北京设点，到如今 Ubi、金仕达的进入，短短两年的时间，几乎所有在中国开展业务的游戏公司都在北京设立了分支机构，这些分支机构规模相差甚远，大到把研发部门移到北京，生产销售一条龙；小到只有一两间办公室，三几个人忙前忙后。不过由于软件行业在中国整体效益不佳，属于后一类的北京分支机构要明显多一些。

由于有了采访金仕达的经验，走进奥美北京分公司时我并没有感到太大的惊讶，只有一间办公室，不多的几名工作人员，一边零散的堆放着该公司出品的软件，这其中还包括奥美近期代理上市的《星际争霸》。

从《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》到如今的《星际争霸》，奥美代理的游戏软件几乎个个都是极品，然而这些产品并没有像它们的名声一样给奥美带来实际的利益……残酷的现实正在给投身于这个行业里的每一个人上着“生动”的教学课。

接待我的是奥美北京分公司的经理戢景华先生，面对现实，戢先生并没有回避：“这是行业的现状，你看到的也是我公司的现状，我们只有继续努力，而不是逃避，也希望你们能如实报道，让大家都看到问题。”

由于武汉方面的线路繁忙，和奥美（武汉）公司的总部联系不上，我和戢先生聊了起来，除了对奥美的简要采访，戢先生更多谈了一些他对软件行业的认识。

问：首先请您向我们读者介绍一下奥美电子(武汉)有限公司。

戢：好的，奥美电子（武汉）有限公司是奥美科技（香港）有限公司在大陆的全资子公司，公司主要经营开发、编制计算机多媒体软件，产品包括教育、游戏、应用工具、素材图片等几方面。公司成立于 1996 年 10 月，现已在北京设有分公司，并在上海、成都、广州等地设有办事处。

我公司在中国独家代理“代威盛”系列教育软件、“暴雪”系列游戏软件、“雪乐山”系列最新游戏和其它家用产品，并与美国 Intel 公司合作，在中国负责 MMX 三维软件的技术支援。

问：看来奥美的经营范围还挺广，以前我以为奥美只是代理游戏的公司。

戢：虽然奥美也代理过几款风靡全球的游戏，但是在中国，仅靠这些是很难生存的，游戏软件方面，投入与回报是不成正比的。

问：刚才您谈到的几个合作伙伴，在北美都应该是非常知名的，不过除了 Blizzard 以外，其它几个我们的读者都不太了解。

戢：Davidson(代威盛)、Blizzard(暴雪)、Sierra(雪乐山）三家公司同属于美国百强企业之一的 Centance 集团，该集团 1997 年软件业务欧美地区的销售量排名第一，超过了 Microsoft。



Centance 公司的高层领导曾多次来华，对中国的软件市场颇为看好，对中国地区的唯一代理商奥美公司的成绩给予了肯定并表示要对中国市场给予更多的支持。

代威盛公司是欧美最知名的教育软件公司，其推出的“代威盛”系列少儿教育软件在欧美深受欢迎。虽然我们已代理该公司的一些产品，像《数学通》、《趣味创作天地》等，但由于发售量不大，影响也有限，因此代威盛在中国的名气不是很大。

Sierra 的情况可能要好一点儿，毕竟《地狱火》(Hellfire)、《生化风暴》(Cyberstorm)等游戏还是很受欢迎的。今年E3大展上《地狱火》勇夺了两项冠军，并蝉联了最佳动作奖，其涉及的软件领域不仅限于游戏，而且优秀的产品更是远多于Blizzard。

我想不必对游戏界的元老 Blizzard 作更多介绍了吧，作为一个以精品游戏闻名于世的著名公司，Blizzard 已经做的非常出色。

问：我发现您对现在的游戏市场有很多看法，您能就此谈一谈吗？

戢：这个话题一说就收不住了。其实我们的游戏产业本该是前途光明的。一个好的游戏往往集软件开发及硬件发展的尖端技术于一身，准确体现行业发展的新动向(对软件，硬件的适应性和需求)。而且电脑游戏能够以其寓教于乐的方式培养对电脑的兴趣，开启初学者进入电脑世界之门，也是休闲的好方式。

电脑游戏市场需求量是很大的，其多姿多彩的多媒体表现方式对初学者的吸引力是教育软件无法比拟的，而一个好游戏精彩的故事情节，出奇的创意，以假乱真的虚拟现实技术更以其无可替代的魅力吸引着众多电脑使用者。但在中国这种娱乐的普及却遇到了空前的阻力，有来自传统观念的，有来自市场大环境的，甚至还有行业本身的运作等多方面的阻力，使得我们这些身处其间的人压力很大。

我不想涉及政府行为或讨论国人的传统观念问题。只想谈谈我对游戏本身的一些看法及行业运作上的弊病。

由于电脑游戏从创意到出成品开发周期长，程序、美工等又很耗时、耗力，开发成本很高，再加上电脑游戏时效性强，生存周期短，因此这一行业的风险是很大的。但目前盗版猖獗，挤压正版游戏生存的空间，游戏厂商自然也就很难维持下去。

我感觉现在 IT 行业本身存在许多问题，首先是同行间缺乏合作，自相残杀的作法使本就很不成规模的软件行业变得更弱小；其次行业内软硬件之间合作不够，软件行业缺乏开拓硬件行业的 OEM 能力，硬件行业缺乏长远眼光，没有意识到软硬件合作的重要性，甚至还感激盗版对其目前市场的帮助，从而导致软件销售的渠道单一，方式贫乏，难以达到量的积累，无法降低成本，更难与盗版抗衡。

说了这么一大堆，可能读者都听烦了，其实很多事情大家早已看到，光说是没用的，关键是要行动起来。

问：您对市场的分析确实很透彻，在结束这次采访之前，最后一个问题是想请您介绍一下今年最后几个月奥美会有什么新产品上市。

戢：第 4 季度我公司还是有许多新产品的，包括 Sierra 的《魔法天尊》(Lords of Magic)、《霹雳小组 2》(Swats)、《生化风暴》(Cyberstorm2)和《半条命》(Halflife)及 Blizzard 的《星际争霸》增强版 (Brood War) 等。这些产品都有很高的知名度，我们公司引进游戏的原则就是第一时间提供一流的产品。以前这一点做得不好，像《Diablo》比国外晚了半年才上市，今后我们将与合作伙伴更紧密的配合，使国内玩家更快享受到新游戏带来的乐趣。

(自从前导“巨厦”突然坍塌，很多业内人士都在深刻反省，几日前和新天地的钟总攀谈，他告诉我，如果《沙丘 2000》和国外同步上市，很有可能销售万片以上，但若过一个月，可能连 5 千都卖不到了，原因很简单：盗版。那样这款巨作就不可能有什么卖点了，像《沙丘 2000》这样的游戏恐怕一年也不会出几款，这样的游戏都不能赢利，其它产品就更别说了。钟总说：如果没有盗版，《沙丘 2000》至少可以卖 10 万片，价格也就会比现在低得多了。

其实我并不想把盗版问题想的那么严重，但盗版确已将这个行业侵食得千疮百孔。前导的离去决不是最后一个。如果有一天游戏软件行业全军覆没，恐怕最终抱憾的还将是广大玩家，因为盗版并不会指引市场，它只是寄生虫，没有了母体它不会存在。我不能想象没有游戏的生活，也不敢想象……)　【1998.10】

此心安处是吾乡



一本杂志依托的是万千读者，《家》深深明白这一点。五年来，《家》的读者遍及大江南北，乃至北美、澳洲，游戏的心跳动着共同的节奏。“海内存知己，天涯若比邻。”《家》坚持着自然亲切、客观平实的编辑风格，并认真办好编读交流栏目，组织各种读者参与活动，努力使杂志成为天下玩家真正的精神家园。无论身在何方，我们在这里相聚一堂，“此心安处，即是吾乡。”

编外拾零(9501~9511)

一、孤胆战士

一玩友闻得编辑部地址，孤胆杀来，竟寻不到，到处与人“对话”，方得确实。进得来见昏暗幽长的楼道中到处是类似的房门，惊呼：“3DWOLF”！老编大喜：“读者真闯关志士也”！旋赴虹岛公司，见其二楼门窗、墙壁、木板竟绝类《鬼屋》，玩者大骇！

二、风雪故人

北风狂虐，京城又是一场雪，一老玩家冒雪来访，见编辑诸仁皆颦眉不语。试问之，涕曰：“天气暴寒，吾等皆‘重发烧友’也”。老玩家逃至家中将《玛丽医生》玩了十遍。

三、击败东洋

一日，老编引一东洋人来，对话时下流行的游戏，言语间竟有轻我“中华武功”之意，编辑S对曰：“口说无凭，街头争霸若何”？一上机，连胜东洋人十余合，其中竟有七次不掉半点血而全胜！众编大喜，顿觉扬眉吐气、大壮国威。

四、真人“快”打

编辑部两大顶级高手，既敌又友，每日皆杀得天昏地暗。一日竟出现一边倒的情景，胜者洋洋，雀跃狂呼，败者愤愤，几欲拳脚，真个是“真人快打”了。

五、老曹走火

老曹一向本分，为人忠厚，不想近日竟走火入魔，看《三国演义》又加上拼命玩三国游戏，居然一口曹操腔，以丞相、老夫自居，动不动就“吾必杀之！”，“老夫早晚擒之！”，挟主编以欺众编，篡逆之心日益昭彰，众编欲发动玩家群起讨之。

六、十年报仇

南方游侠某甲，自云打遍江南无敌手，闯入本部，傲立咆哮。声言斗狠，诸编小有却色，出一小将以试，连胜之，问其姓氏，摇手而走。将出门又言：“十年后的今日，必卷土重来！”编追出，握手曰：“本部一向求…敌…求…友…”。

七、女儿迷

老太君只生一女远嫁他乡，两年前认得干女儿三个。不料近来，一女留学美国，一女移居瑞士，一女飞往海南，不胜凄婉，近日退休，方知有《美少女梦工厂》(Ⅱ代)，从此老太君每日坐在电脑旁“精心养女”。

八、曹操新传(风波再起)

老曹自上次被众编围剿之后，恶名远扬，不仅编辑部满城风雨，连社里也知了，曹操之名不胫而走。本来就不善为人(太老实，太面)，这么一来，更加不知所措。主编见状欲劝之，老曹叹道：“当好人难？当‘坏人’更难！”

九、吴子告状

小玩友吴军来信，状告其父将给孩子买的电脑占为已有。阿魔电话责问之，其父竟曰：“世人皆知望子成龙，岂懂我之‘望已成龙’。建议贵刊告知天下父母，加以推广。”

十、A君逸事

玩友A君，海外归来，带回一堆洋GAME，一堆洋毒与一身“洋像”。西装革履不说，竟只许别人叫他的英文名。且声称要保持“一世英名”。

十一、三国求败

阿魔极爱玩《三国》，自称“三国求败”。一球迷玩友强拉之玩足球(FIFA)，阿魔力敌不过，连失六分。众编皆笑道：“三国球败”。

十二、赴京请罪

一玩友投搞后，收到赠刊两册竟不见稿费，一怒之下将本刊高价卖出得钱数十角。三天后收到稿费。再想买杂志，已售空。暑假亲来北京“谢罪”。

十三、如此建议

某玩友来电话指责道：“你们介绍的新游戏太多，应多介绍些老游戏、小游戏。”经查此君近日欲买CD-ROM，正忙于兜售弱智游戏。

十四、兵贵神速

宝军是个三国迷，每有三国游戏必全力“猎获”。近得《三国志英杰传》狂喜异亦常，飞奔回家，自云速度超过“奔腾”。

十五、老交情

阿魔旧友X(姑隐其名)“颇好文学”，然混迹多年，未成名果。一日来编辑部叙旧，几翻客套后出一稿，阿魔急展一看，上书“吃豆”，阿魔当场昏厥。

十六、找知音

一玩友来信要求在杂志上征婚，该玩友欲求一位“热爱GAME的小姐”终生PLAY。

十七、大汉

某君，玩友见之皆呼“大汉”。“大汉”？身材瘦小，何当“大汉”。其人解释道：“吾每玩电子游戏，必大汗淋漓，故人称‘大汉’”。

十八、曹操新传(最后一关)

近日“军情”紧急(稿件多、任务重)，众编多已手忙脚乱，老曹一连三天没回家，挑灯夜战。事后被妻子拒之门外，老曹慨然曰：“老夫自起兵来，纵横大江南北，扫荡长城

内外，战必胜，攻必取，今日竟败于内人之手……”告之主编，主编叹曰：“吾亦娘子关也”。

十九、寻人启事

阿魔因将《魔域迷踪》的攻略放在95增刊上，而10月号只给了篇评述，引起公愤被玩友追杀，现已逃亡，有知其下落者，请速举报！

96年第8期杏花村

“编读往来”栏目一如惊鸿照影，倏忽明灭，很是让不少读者牵挂不下。本期起一帜青旗从草木芳菲中斜斜探出，《杏花村》开张了！朋友，有空来坐坐！〔本店酒保：小马〕

□读了贵刊96年6月号“热点透视”之《是末日还是盛景》后，见文中提到今年2月由IBM的“深蓝”战胜卡斯帕罗夫是“电脑象棋程序有史以来第一次战胜世界冠军”，其实早在1994年8月，在英国一台名叫“国际象棋天才2号”的计算机，以1.5比0.5的比分（一胜一平）击败了当时、也是现今世界冠军——卡斯帕罗夫，引起了棋坛震动。……

写此短信，只是为了维护国际象棋爱好者与电脑爱好者的利益，并为贵刊正身。另有一点，本人姓名竟与《是》文作者只差一字，以至某些棋友与电玩友见了《是》文，误以为是区区信口瞎吹，故特此更正，以示清白。

上海　唐伟东

○小马：没啥说的，来一杯“清清白白”的汾酒吧。

□兄弟：贵刊介绍的PC游戏真是又好又新，但一看基本配置就恨不得去炸掉你们的杂志社，让你们这些馋得别人“掉牙齿”的家伙们命归西天！广大PC玩家中有几个486以上8M内存、声卡+光驱？祝贵刊向大众看齐！

愤愤不平之玩友×××

（信中画着两把大刀，下书：If you don't listen to me……）

○小马（牙齿略略打战）：来的莫非黑道上的朋友么？有话好说！快上二十五年的女儿红！（转身小声吩咐：加二十五克的蒙汗药！）

□我向各位提几个建议，也许有点无理，但确为心声。意见1：小广告尽量拒发，小钱少挣。意见2：请少用彩版发广告。意见3：可开辟一页为观众信箱。意见4：为长保封面靓容，请予以加膜处理。意见5：可增至72页。

山东济南　李凯

○小马：答复1：难矣哉，本刊现下挣的全是小钱。答复2：以后会努力增加彩页。答复3：……答复4：马上就做。答复5：可惜你不是领导。

意见不少，口干舌燥，来一扎啤酒润润嗓子！

□编辑同志：您好！

由于《××》的蓬勃发展，使我想向它投稿。这篇文章光复印，就花我不少钱。所以，若投稿不中请退回稿件。祝《××》更上一层楼。　四川成都　WZ

○小马：?! 信封未错，怎么里面却是写给《××》的呢？也许是复印得太多又装错了信封吧，来一杯花雕泡上两颗青梅，朋友，给女孩子写情书时可千万别犯同类错误了！

□征文主题：

电子游戏是通往电脑世界的基础。　浙江温州　克勤

（仅此一句，整封信居然已结束！）

○小马：你不能再喝了。如果有的话，请把后边几页文章寄来。

□贵刊以前的杂志是否还有存货？　若干读者

○小马：拆开这样的信往往会掉出钱来，真拿这些急脾气的朋友没办法，好，且喝一杯“北京醇”听我慢慢道来：目前杂志除了94年全部和95年1、2、8、10几期断档外，其余尚有点儿存货。请一定从邮局汇款，每本加上0.70元的挂号费。收款人请写编辑部，不要写个人。记好了啊！再发现来路不明或信中夹带的银子，我可要自己买酒喝啦！（开个玩笑）

97年第2期杏花村

当你走进这温暖的小屋时，我仿佛能看到你脸上有一丝淡淡的笑意。是新春佳节刚过未曾褪尽的喜庆，还是玩过一个游戏后萦绕于心的兴奋，抑或是三五知己小酌后回味悠长的温馨……朋友，春节过得还好吗？

虽然晚了几日，仍然要给读者朋友们拜个年（一个罗圈揖）。不说别的，编辑部收到的贺卡之多便已令人万般感动乃至惶惑不安——面对读者朋友们如此的深情厚意，我们……除了感谢，我想还是应该少说些多做些吧！

春节每年都有，但这几年的过法与以前大不一样了。比如北京和其它一些城市不能放烟花爆竹，节日气氛略嫌不足；但在这十分难得的假期里，GAME FANS正好可以痛快地游戏一回。不少朋友在上期调查回函内描述了自己游戏经历中的百味心情，下面列举部分，你可以看看与谁“心有戚戚焉”。

游戏百味，人生百味。　——天津　余璐

对你爱不完。　——北京　臧立峰

成也难眠，败也难眠。　——河北唐山　刘兴业

GAME在手，世界我有！　——安徽合肥　冯雪松

人与电脑总是不公平的。——北京 刘然

让我欢喜让我忧。——北京 刘洋

人如果能不吃饭不睡觉该多好!——北京 张翼

永不后悔,只因曾经心动。——辽宁鞍山 刘澍

GAME 让我如此美丽。——北京 李源

急需时间压缩工具!——山东青岛 许海蔚

英语太重要了!——北京 鞠鹏

"无钱"+FPE→无聊——北京 于明蔚

玩中有学,学中有玩。——北京 曹飞

在机房攻关时,班主任推门而入却无法返回 DOS……

——北京 戴绯

无法描述,只有自己体会。——北京 乔京

真是所谓"百感交集"啊!如果让我来描述,那恐怕就是"酒不醉人人自醉"……很多朋友用流行歌词来抒写心曲——尤其是爱情歌曲——倒是很方便,也很适合,因为 FANS 对游戏的感情的确有点像……那会不会出现面对"围城"难以取舍的情况呢?

前些天收到一份 E-mail,一位叫王麒的远在美国的热心读者在其中摘引了国外杂志的部分内容,他是首位以电子方式进小店作客的朋友,请看:

电脑游戏玩得太多的十大特症:

10. 在黑暗中行走时不忘把手作持枪状。

(DOOM TOO too much)

9. 认为所有矮个子都操苏格兰口音。

(当"海盗"当惯了)

8. 不断告诉自己玩游戏很有教育意义。

(难道这不是很正常吗?)

7. 对电玩杂志上的排行榜倒背如流。

(我相信锻炼记忆力有多种方式)

6. 为了得到奖券,开着车在路上瞎转。

(少玩点赛车游戏吧)

5. 在电视里看到战争镜头时,想用鼠标点些坦克去助战。

(C& C 后遗症)

4. 认为系一根发带或是戴上眼罩能吸引女人。

(也许可以治疗社交恐惧症……)

3. 在超市把商品放入购物篮时会想到"装备栏"的不断丰富,以至欲罢不能。

(商场促销的新手段可能是多吸引 RPG 狂热分子)

2. 用 SVGA 形容戴眼镜的感觉。

(高分辨率就是不一样)

1. 四个字:远离生活。

(原文更直截了当:NO LIFE)

通常将生活游戏化的言行举止会给平凡的日子带来一点幽默,但过度投人以致远离生活便不可取了。我很同意 PC 兔子常挂在嘴边的"留一点时间去思考"和 AWEI 上期骗取稿费的"出门走走"。好了,聊游戏聊了这么多,已经占去了小店好大地盘,下面继续公开读者朋友的来信。新春即至,也许是沾了某种喜气,一些朋友在信中挥洒自如,成就了若干奇文,例如贵州张穗军朋友的来信:

96 年起,在编辑部的精心策划安排下,一系列针对广大人民读者的阴谋活动公开性地在《家用电脑与游戏机》各期不同版面刊出,并在各公共场所露面。

其内容都是要求读者多提意见,多参加刊物活动,要求读者、特别是广大人民读者里的部分所谓积极分子积极配合,出谋划策,好对刊物作大幅度调整,以适应出版界的小气候、国内外的大气候。

其实质:是为了刊物,不惜一切代价要读者费尽心机、榨干脑汁,想办法把刊物办好。并居心叵测地利用软件、图书等电脑迷见了眼红的物品诱惑部分立场不坚定分子上当,其性质就是剥削广大读者的剩余价值。

首先向读者发起进攻的是《电子游戏是通往电脑世界的捷径》有奖征文活动。

其次,是从九月份起,在《编读往来》栏目中,以划分阶级成份必为富农的杏花村酒鬼小马登上其历史舞台,以代表编辑部发言人的身份,向广大人民读者发动一场"内部革命",其核心是想把刊物改头换面,以便掌握主动权,从城市包围农村,不仅要夺下紫禁城,还要占领全中国,其野心可见一斑。

结论:马酒鬼的上台,标志着编辑部进入了另一个与各路诸侯勾心斗角、战火硝烟的时代,斗争将更加激烈。同时,另一个色彩斑斓、五彩缤纷的世界也将由此诞生。随着新年的到来,展现在我们眼前的,将是另一个"魔兽争霸"的崭新世界。

受益的,将是我们!

来信很长,这里是那些读后令我"心惊肉跳"的部分,特想问张穗军朋友一句:"文革"那阵儿您多大?

玩笑归玩笑,我想重复个有点严肃的问题:请不要在信中夹寄现金!杂志现在是六元,专辑软盘十元,一些想邮购的朋友可能认为金额小怕麻烦而不从邮局汇款。可一旦丢失,您损失的恐怕不只是金钱……为了常保一份不错的心情,去趟邮局吧。

97年第9期杏花村

"青旗卖酒，山那畔别有人间，只消山水光中，无事过这一夏。"这个夏天总算"无事过"了。最热的日子里，编辑部全体躲到山东海滨避暑，没想那里比北京还热，那几天好怀念我的水桶空调啊……

上期杂志方才付梓，乐水便已气急败坏（通常这种表情出现于半个月之后），原来他从当天的《中国计算机报》上发现了令人深恶痛绝的一稿多投现象。

97.8中天津许东（笔名"前卫"）的《揭开宏病毒的面纱》一文同时发表于《中国计算机报》，对此本刊今后将不再采用许东的文章。我也想在此提醒一下那些或有心或无意的人：即便是游戏也要讲规则的。

好了，别让那些不该发生的故事扫了朋友们的兴致，各位快快有请。

虽然已经立秋，但天气还是那么热，北京的天气尤使人难受，可能是空调多的缘故。我去了两次北京均大汗而归。电脑城内更是火热，但贵刊在电脑城的表现令我失望。我原以为会是知名小编签名售书，不想竟是"捷径"在卖软件，太无趣了。 ——河北宣化 张奇俊

捷径公司是杂志的读者服务部，这般抛头露面的事原本是该辛苦他们的。当然在类似的场合我们会努力增加服务的内容和范围以满足读者朋友们的不同需要，但愿以后不再令人失望。说到签名售书的方式那既要看读者朋友们是否有此要求，又要看小编们是否有此勇气（PC兔子除外，他已"弄脏"了很多本书了）。最可怕的是坐在那里"无人喝彩"，总不能象某些歌星那样到处申请掌声吧？

杏花村中，交流方式只能通过慢之又慢的POST OFFICE，虽然E—MAIL能解决一些问题，但还不是根本的解决办法。我想知道杏花村在网上是否占有一席之地？若有请明确地址，若没有请慎重考虑这个问题。

——新疆乌鲁木齐 武锐

网上目前并无小店的位置，但在网上的编读交流是早就有的，如通过QA留言板。考虑到今后网络的发展趋势，一定会有更快捷方便的交流方式出现。

本人这是第二次写信进"村"了，第一次的信未见动静，酒保大人是不是看我像孔乙己一样站着喝酒，又排不出九文现洋，所以只给我喝些"乙醇加白水"?!

本人此次只是想给贵刊输送一点"宝贵"的营养，谈一下对贵刊的意见。

杂志的编排有些乱，有时根本找不到自己想找的内容。很多人最关心的是自己是否中奖，所以应该将所有奖项的中奖名单汇集一处，这样就不用先去"捷径加油站"再去"读者问卷调查表"，然后去"电玩点将榜"。为寻找自己的大名，竟要四处跑，你说累不累？

贵刊每期都要随杂志推出两张配套磁盘，我认为只要一张就可以装下。可以先用压缩软件进行多重压缩，直到没有油水可压为止，然后再将CMOS设置中软驱那项改为2.88M，用较新版本的HD—COPY将普通的1.44M软盘格成2.88M，然后将已压好的软件包拷入这张"2.88M"软盘不就行了？ ——甘肃兰州 张崇怡

小店里各路朋友济济一堂，照顾不周处还请大家谅解。穿长衫也好，蹲着喝酒也好，来的都是客，自然一视同仁。各种有奖活动是不同栏目分别设立的，中奖方式、活动周期和奖品各自有别，所以还是"自立山头"为妙。关于专辑软盘，现在已经是经过压缩无甚"油水"了。张崇怡朋友的办法固为一策，但难于推广。首先各位朋友机型不一软件不同，此法兼容性差；其次容易造成数据丢失，若为增大保险系数而采用进口高级软盘，则一张之成本超过现下两张矣！"生意人不打诳语"，张崇怡朋友想必可以理解。

本人乃一介狂夫，自谓光电鼠。前两月心血来潮，欲得最快回函奖，便提笔提了几句，糊涂寄出。本未想有所建树，不料酒保小马热情至深，得以到酒店小憩片刻；虽只一小小榜评，也让我心潮澎湃。后又写一封，本指望再入店中一叙前缘，不料被一脚踹出。站起身后心中暗动，装出银两颇丰状，果大受青眼，还骗得杂志一本，好不得意。可乐极生悲，书寄入学校为校方领导所查，于是一番天翻地覆风雨交加方才回家。谁想家中更是暴雨加十级狂风，我连防御工事还未建起就GAME OVER了。父母苦口婆心一番，以高三不宜分心为由做出让我难以相信的事：电脑卖掉！

下巴这次彻底脱落，重重摔在地上，虽得到高考后再换个更好的许诺，可这夜总是失眠了。今日写此一篇，还想入酒店与油站坑蒙拐骗，看是否能得到些安慰，也想请诸位英豪为我评评理，父母做法是否正确？

——安徽 光电鼠（近期没电）

这位朋友既然使用了"苦口婆心"一词，定然也明白父母实在是用心良苦、望子成龙。具体的做法各位朋友对此见仁见智，不在话下。我只想提醒大家关注本期《海外传真》的一则新闻：联合国教科文组织已准备专门为游戏设奖。什么时候家长和老师们能在寓教于乐与玩物丧志的观

念交织中寻找出教育下一代的新视点，那当是少年同志们的福气了。

光电鼠，好好学，争口气！

读贵刊8月号有几点想法，如鱼刺在喉不吐不快。首先，有人竟主张取消尖端100，真是误人又误刊物。我们广大玩友正是凭借她才了解国外游戏走向，凭借她才能走出国门，玩向世界。而刊物应本着“人无我有，人有我精”的宗旨办刊，岂能取消自己的特色却逐他人身影哉？

另外，有的读者如在下之流，每期都参加问卷调查，可AI值有限，提不出最有价值意见；而幸运女神又不曾伴随在侧，致使一卷既去如泥牛入海，杳无音讯，落得个两手空空，奈何！我建议再设个“忠实参与奖”，奖与那些每期都参加的忠实读者。例如以一年为期，凡全部参与 的读者便可获奖，如经费有限可发些杂志的贺卡、代销产品的优惠券等。这样不仅增近编读感情，且使杂志更有人情味——杂志永远记得她的忠实读者，不会冷落任何一人；再者还能提高读者的参与感 ：为“自己”的杂志提点意见，为“自己”的游戏投上一票（注意“自己”二字，它可是对杂志的最高褒奖）。如此一来，岂不美哉？

另《佳作赏析》中的东西实如鸡肋。既为“赏”，则应如蜻蜓点水，寥寥几笔道出游戏的优点、主要情节；而为“析”，则应精雕细刻，详尽道出其内容、操作的优劣，令拥有此游戏的读者更快上手，没有的读者能判断其可买性。现下作品篇幅半长不短，难以尽兴，更有个别作者扯东拉西，拼命谋杀宝贵的纸张与读者的时间，拿无聊当幽默，令人愤怒！我建议将这类文章篇幅压缩，而热门游戏的赏析再作扩充，使本刊的“热门”永远走在其他刊物前面。

——北京　巩克栋

本想对巩克栋朋友的信使用压缩工具，但觉他所言极是中肯，且代表许多朋友心声，终于不忍。对于众多忠实读者的热情，我们确应付出更多给予回报。将杂志办得更有特色，开展更多更贴近读者的活动，这将永远是我们努力的方向。

巩克栋朋友在信的结尾写道：“不再谋杀小编的时间了。”实在太过客气。各位如心中有话，便请尽情“谋杀”。

黑龙江大庆的张镇朋友，我们采纳你的建议，今后将黄金回函日的选定用随机运算的程序得出，以避主编大人“独断专横”之嫌。上海的钱宏伟朋友，你的诉苦令人同情，故破例登出你的电话021—56914604，希望其他3DO玩友能与你互通有无，聊解烦忧。天津的杨钦、辽宁丹东的王孔华、河北涿州的杨振虎、邯郸的张俊伟、上海的陈晓童、河南郑州的谢淳、广西桂林的罗频、陕西西安的董与以及更多的不及请进小店的朋友们，在此感谢你们对杂志的关心和爱护。各位朋友，下期见！

编辑异闻录：孩子·小子

小编们本来就都未到而立之年，加之时常接触游戏，心情不错，故而大都“面嫩”，外人难以猜度其年龄。

一日PC兔子于百货大楼购物，在收款台前磨磨蹭蹭，似有用PCTOOLS改钱之念头。收款的大姐看得早不耐烦，高呼：“孩子，先把小票给我！”

另一日，即编辑部在山东旅游之际，AWEI在某商场闲逛，见一烟酒柜台，恶习难改，逡巡四顾。柜台后偏又是一位大姐，热情招呼道：“小子，你要什么烟？”AWEI听得两眼发直，烟兴全无，悻悻而去。后得知小子者，山东人民称呼后生家之言也。

98年第4期杏花村

小马，夜深了你还不想睡，你还在工作着吗？你这样工作到底累不累，明知读者也不会满意，只不过想好好玩游戏，可老编无法给你时间。加薪的心情他无法理解，你应该不会只想做个好人。噢算了吧，快点去睡觉，该歇就歇，再干也没有用。我傻傻等待，回信它还不来，我又该为你再写一封信。你总是心太狠，心太狠，让我们等待回信到天亮。你义无反顾地向我们道歉，我知道你根本没那么心狠。你总是心太软，心太软，把所有问题都自己扛，知错总是简单，改错太难，要想更好就还得努力。

——河北邯郸　李旭毅

当我初次看到这封信，只是觉得流行歌曲被这位朋友改动得很有趣，甚至有点油腔滑调。然而在我工作最累的时候，揉着酸痛的脖子“去意徊徨”之际，再看到这封信的感觉就大不一样了。

我要说声谢谢你。

在班里，每当大家看到有人手持贵刊步入教室，立刻就像看到了手持武林宝典的旅人，一点同窗之谊都不讲（哼，每次RA联机他们倒会想起同窗之谊，争着和我结盟……）；在他们的眼中，只有悬在半空中的一本书。这个月，他们见我买了书（那天没穿大衣），其中的一位竟叫道：“大伙快抢！他有金色装备！”我也不是好欺负的，当即举起手来：“别抢……”这时已有六七只手冲我伸来。媛不愧是女

中豪杰，推开众人，笑着说："我这儿有三个魔法卷轴(其实是当天的作业)可以让你复制，总可以借我一观了吧？再说，每天你总是偷喝我的'血壶'(水壶)，别以为我不知道。"唉，英雄难过美人关，况且还有短在她手中……正要借出时，班里的重量级阿轩过来了："如果你敢重色轻友，当心我的雷神之锤(他是练链球的)！"班里的"鸭子"又大叫："奉《潘多拉密令》没收Diablo的书，下月让他拿新书换……"这时的我真成了《DIABLO》里的战士，要遭"群魔"围攻了。我正准备使用"飞弹"(粉笔头)来抵抗时，"毁灭巫师"(老师)冲了过来："上课五分钟了还闹？！王硕，你还敢带书来学校？书我没收，放暑假拿！"My God！难道叫我等到暑假才能使《古墓Ⅱ》爆机？可木已成舟，无法挽回了……唯一值得高兴的是，写检查时RA的盟友们争相代笔，为联网争取时间……

——天津　王硕

在第2期杂志中小弟认为有一处败笔，不知小马还记不记得收录了一位北京马宏斌朋友的一段文章，竟然管我的偶像叫什么"黑大哥"，真是气死我了。他就算不懂足球，也不能种族歧视，给人家起了一个难听的绰号。就因为这一点小事我的《家游》被老师"保存"了。那是刚买书的下午，我自习课上在桌上偷看，以为老师在前面看不到我在干什么。可看到此处时我不由拍案而起，竟似闻一多先生痛斥反动派的那种激情。我这风风火火的举动，被老师该没收时就没收了，说是把书"保存"到中考以后。我真是冤啊。所以请小马哥给我作主，教育一下那位朋友，可能的话把他的地址给我，让我与他探讨一些关于足球和人权方面的问题。

——吉林　李奕

两位朋友都是因为对杂志的喜爱而导致喜爱的杂志被老师"保存"，让我想起了自己的中学时代——老师也不时好心地替我"保存"些什么。那些东西都与我日后的爱好和专长有关；正是因为老师我才学到了很多，并且意识到"那些东西"对我的重要。喜爱杂志的人自然多多益善，但是，如果你们为此影响了学习，你们是不会让自己的孩子再喜爱这本杂志的。

啊，我不是在说现在的家长们……(赶快闭嘴)

震撼消息！面对欧美日的游戏软件和硬件充斥中国市场，有关领导再不能无动于衷，决定启动"电子游戏希望工程"。有关部门秘密造访位于北京的松下中国总公司，就取得M2技术达成一致意向，在中国设立64位机M2生产线，双方各控股一半。由此中国将诞生自己的超世代游戏机，中国玩家扬眉吐气；而松下将次世代战场转移至中国，成功的战略转移使M2焕发了生机。由联想牵头结合清华北大结成中国M2公司，几大VCD巨头抽身于VCD大战，出资数亿投资于M2的生产和开发。预计主机2000元，大量优秀电脑游戏和原创3DO游戏将被移植汉化。中国各软件公司的新游戏将首先出现在M2上，借M2扶持壮大了本土游戏软件公司。由于国家政策支持，中国M2计划进展十分顺利。正式消息将于4月1日隆重宣布。

以上虽是愚人节癔语，但也反映了本人的三个意愿，一是中国拥有自己的次世代机，二是让更多的人玩得起电脑游戏(硬件无升级之忧，软件无国外垄断之苦)，三是发展壮大民族游戏软件产业。

现在给贵刊提些建议和意见。在本人看来，一本专业的游戏杂志应该具有发烧性、资料性和娱乐性三大特点。先说资料性，贵刊的新闻时效性因各种条件限制，不像国外在第一时间发布，这完全正常，本人无不满意感觉。不过既然是二手新闻，就要全面详尽些，冷门也要兼顾。二是发烧性，举例子说吧，贵刊96年的《街霸》系列、97年的《银河飞将》系列和《星球大战》系列文章便属于发烧级。其津津乐道的劲头，对幕前幕后的探究一点不逊于各种发烧友。遗憾的是《星球大战》系列没有对TV GAME作一番回顾和评价。贵刊今后应多一些这种类型的文章。三是娱乐、通俗性，游戏杂志本身就和影视杂志一样同属娱乐消费，但贵刊的某些栏目对我而言是"观之无味，撕去可惜"，大而全恐怕不应是贵刊的办刊方针吧。海外游戏杂志便很纯粹，应该取彼之长。

——上海　钱宏伟

"两会"功德圆满，钱宏伟朋友的想象也大开大阖。我个人认为癔语也好，呓语也罢，确是直抒玩家胸臆之语。另外，你给我提了醒，"愚人节"我不会上任何人的当。(画外音：小马，发奖金了快去领！)别来这套……我，我这就去！

大马(尊称)你好！我一直是另一杂志的忠实读者，前不久朋友介绍《家游》很棒，在"再三考虑"下，我掏出崭新的压岁钱买了97合订本与98年1、2期。在内容上，我觉得两本杂志不相上下，但贵刊的杏花村栏目给我留下了很深的印象。通过杏花村，拉近了读者与杂志之间的距离，使读者感到十分亲切。可以说在这一点上贵刊是胜上一筹的。因此本人正式宣布成为贵刊铁杆读者之一(奏乐)！

强烈要求杏花村改名。前一段时间，本市加强对假酒的治理，小马难道不知此事吗？我可不希望自己最喜欢的栏目被"查处"掉，因此强烈要求"杏花村"改名为"梨花村"，小马也不要再当酒保了，建议提升为村长(最佳建议)。

我觉得贵刊封面设计应有固定的风格。像2期的封

面，若不是有“家用电脑”几个大字，我还以为是足球杂志呢（当然用意是引出封面视点）！我觉得还是改一改的好，应让人一看就知道是贵刊。我建议用 PC 兔子做封面主角，可以设计出兔子玩游戏、兔子吃萝卜、兔子啃骨头（？）、兔子睡午觉……这样，今后我们就不必再向书摊主一遍遍的问了，只要看见兔子就掏钱，多省事儿（最佳建议之二）！

——北京　刚刚加入铁杆读者群的何高翔

何高翔朋友对小店很是看重，实不敢当。莫说旁人，众小编就总怂恿道：哼！有这许多读者捧场，你只需将座位安排一下即可，有甚难办？却常拉长脸说“没作理会处”，得便宜卖乖！是啊，有读者朋友的支持才有今天，为大家干杯！（画外音：酒里放醋了吧？好酸！）

这是我第一次写信给诸位。相信各位编辑每天都要看很多信，除此外还有很多工作要做（比如联网打 game），一定已经很忙了，我也不给各位找事儿，随便聊聊吧。

我对乐水和 PC 兔子的印象一向不错，当然，小马同志也不错嘛！所以我一直在猜乐水和 PC 兔子是什么样子，很帅吗？很幽默吗？很“骨灰”吗？有 girl friend 吗？可每次想着想着就变了样。乐水还好，一想到 PC 兔子就不自觉地想起迪斯尼卡通片里长着两个大门牙的长耳兔子！

我还在读高中，所以家里一直不赞成我打 game，自然也没有“座机”喽！于是我就成了营业性电脑机房的常客，网吧里也常有我的身影。随着学业加紧，上机时间也慢慢少了，不过每一期《家游》我都是不落的，甚至会读好几遍，以至对贵刊文章的位置都记住了。合订本那么厚的书，要找哪篇文章我随手一翻一定没错！同学中也有不少是贵刊的忠实读者，这次我对他们说要给你们写信，他们都劝我别自己找钉子碰，说虽然“村”中说得都不错，但每天不知要扔掉多少没来得及看的信呢。我还是坚持写，因为我相信你们不会那样对待一颗真挚的心的！

——黑龙江七台河　李林

扔掉读者的来信？世界上竟有这等事（作天真状）？在小店里我行事有些脱略形骸，但平日面对信山稿海我是严肃认真的。对读者的来信不负责任无异是为自己不久“下岗”打下伏笔。李林朋友说得好，我们不会那样对待一颗真挚的心的！

希望第一位拆阅本信的不是小马。

有一位与我们同寝室的婷，是一个有两年电脑游戏史的女玩家，热“恋”李逍遥。因为“独乐乐不如与人乐乐”于 97 年末向“杏花村”栏目投稿一篇，据称满腔肺腑之言，激扬于纸面。稿发出后婷心中实自我陶醉，自忖国内女玩家本已稀罕，其中敢于抛头露面者更属异数，其稿定众皆传阅，变作铅字无疑。孰知元月新刊至，遍翻三次难觅芳踪，顿时晴转多云，仍自我安慰曰“稿未到编辑部”云云。熬到二月刊至，婷不敢阅，破天荒让众人“先睹为快”，结果希望的肥皂泡再度无情破灭。“人从热竟化冰”之余，婷无名火起，欲将原稿再投别处，众室友忙以诸如“稿发三月后未见采用者可改寄他刊”等写家之金科玉律“围追堵截”，“力挽狂澜”按下不表。旋三月刊姗姗来临，我们细细阅毕，无奈地合上书页，唯愿婷已将此事忘却。

也许婷的个性太脆弱，毕竟是第一次投寄稿件便石沉大海；更可悲的是三月有余并不见一星半点动静，哪怕是程序化的、打印只言片语的回音，就算是“谢绝入内”之类的退稿通知也行呀！此事对婷的打击相当大。婷心爱的宝贝《仙剑奇侠传》的光盘尘封久矣。本来，婷打算在我们这些只对电脑打字感兴趣的女生中，“选拔培养”一批电脑游戏爱好者的。据知情人士可靠信息，婷连游戏软件都精心准备好了，其中《仙剑奇侠传》曾有令男玩家“英雄落泪”的记录，当然是首选。可怜婷恰恰在这里吃了“当头一棒”，这个了不起的计划自然是无限期推迟下去了。看到这里，您是否觉得婷有点太经不起打击了？

如果小马读到这封信，请千万不要误会。我们，当然包括婷在内，绝对没有任何责怪您的意思。您没有回音，百分之百是客观原因限制，不会有丝毫的主观因素作用，这一点相信每位向贵刊投稿而“遭遇”此类经历的热心读者都赞同。何况“金无足赤人无完人”，您“日理万机”，偶有“马失前蹄”也可以理解。我们曾研究过几种可能，其中婷的稿件本身的“质量”问题业已排除。也许是邮局的过失以致小马根本没有收到也不一定呢？婷已经渐渐振作起来，不过有一次，我们听见她把《编辑部的故事》中的插曲唱成了这样：“（我）投入地爱一次，（他）忘了自己。”？！

——湖南湘潭　柳书黄文

由于共同的逆反心理，这封信偏偏让我先看了。清秀的字体、俊朗的文风使我觉得如今的女孩子要是多一些人喜欢游戏该有多好，那样做杂志的人“你们有福了”。因为你们的地址不够详尽，更因为不想伤了“婷”的心（罪过罪过），我除了回信外还要在这里说：不是我不小心，只因没有收到信；不是我存心故意，只因无法“防备”邮局。

一言堂

山西太原张洋：意见可否不写？硬往外挤实在太难了。

北京金璐：3 期封面很美，极引人注目，但……鉴于读者以

青年为多，建议4期封面以戒烟为主题。

上海张炜：建议大家都将问卷调查表贴在信封背面。

江苏常州吉杨：贵刊在本地销量一般，未达到玩家人手一本。

四川成都包辰：请将杂志与食品捆绑销售，我买杂志的钱是从伙食费里抠出来的，因此在看杂志的时候肚里常播放背景音乐。

98年第9期杏花村

这回想和大家聊的事很多。百年不遇的洪灾是当前所有人关注的焦点，编辑部的全体成员同千千万万北京人一样参加了各种募捐活动，为灾区人民献出自己的绵薄之力和无限爱心。我也在这里谨代表编辑部向身处灾区的读者朋友们表示深切的关怀和慰问。

我还想祝贺走人大学校门的朋友，鼓励大考不如意的朋友。我总是相信他们之中会出现中国的比尔·盖茨或席德·梅耶，因为他们拥有人生的资本——年轻（咳咳）。话说到此，还是聊游戏界的事吧。上期杂志披露了前导公司的一些变故，引起很多读者朋友的重视。震惊、惋惜、困惑甚至绝望的情绪溢于纸面，令人感慨良多。今年国内游戏业仿佛也经历了一场不算小的洪灾，数家游戏制作公司或小组解体、转业或被并购，总而言之，消失了（这在市场经济体制下本来是司空见惯的事情，但对国内尚未成熟的游戏产业而言就不是小事了）。个中缘由大家都知道：赚不到钱。假如酒店不赚钱，不外乎酒菜不香、价钱离谱、招待不周，没准还要加上巷子太深。做游戏不赚钱也是同样道理，并有更简单直接的原因——盗版。

报纸上将洪水肆虐、全球性气候异常的原因归于厄尔尼诺——拉尼娜现象。国内游戏业不景气的现状也可以用一些“学问”点的东西来解释。国家的政策法规、中国的文化背景、人民的生活水平甚至商品经济社会的道德问题等等，这些都直接对游戏业的形成发展产生作用。

小编们经常和形形色色的“非玩家人士”打交道，所谈主要是该不该玩游戏、怎样对待游戏等等。几年下来，口干舌燥之余发现——差得远！仍然有那么多人视游戏为精神鸦片，在他们眼中有关部门办完禁毒展就该趁热打铁办个“禁游戏展”才对。有些人宽容一点，把游戏列为八旗子弟一流提笼架鸟般的玩物，总是有志之士不该做的。而这一部分人主要是成年人，恰恰是为游戏的重要消费者群提供经济来源的……惨。社会观念甚至对游戏的成本有影响。有人迷惑为什么很多国内游戏公司需要支付如此高额的人工费用，可以理解为这是高科技人才的价值体现，另外有个说法就是：钱少了肯做游戏的人也少；钱不仅买辛苦，还可以买“面子”。

支持游戏的人是有限的，视游戏为潜力巨大的产业的人是有限的，有制作游戏能力的人是有限的……我们手中的银子也是有限的。当面对价格低廉的盗版游戏时，玩家怎么办？一些朋友在信中大声疾呼购买正版，购买国货。我绝对相信他们期盼国内游戏业勃兴的善良愿望，但我知道他们大多数是清贫的学生……墨子说“义者，利也”，我的理解就是要在义与利之间取得一种均衡。如果玩家能买得起正版，他们中的绝大多数是不会买盗版的。康德说：当一个人没有任何功利考虑和外在强制，自觉地去履行自己的义务时，他的行为才是道德的。换言之，被迫遵循的“道德”可能恰恰是不道德的，所以，永远不能责怪我们的玩家。

看到前导上演世纪的悲剧，想到中国游戏开发如此艰辛，怎能不让人为之伤心。作为一个中国电脑用户、一个中国玩家，我希望电脑屏幕上多一些四四方方的汉字。中国游戏业历经苦难，但仍要勇往直前，我们永远支持你！

——陕西西安　欧洪波

看到前导公司的变故，我的心久久未能平静……希望《家用电脑与游戏机》不仅是一位指引者，还要能作一块奠基石，使游戏走上阳光大道。　——辽宁本溪　纪鹏飞

当年清军向八国联军冲锋时是何等悲壮！……后来中国人民过上了幸福的生活。前途光明，黑夜漫长。我们无怨无悔，前赴后继，我们一直在努力。　——吉林　李睿博

惊闻前导退出游戏制作业，不禁有点痛心疾首。不错，是盗版断送了前导，但并非中国市场小或者玩家素质差。发达国家正版游戏价格对于玩家仅相当我们盗版价格所占收入的比例，也就是说完全可以接受。要等到中国成为发达国家，或正版软件卖个盗版价格，似乎离我们都很遥远。　——江苏南通　陈海潭

有日落就会有日出，希望今后有更多更好的游戏软件开发公司出现。　——北京　金利

希望贵刊以振兴民族软件工业为己任，每期做一页公益广告，向读者灌输“使用正版光荣”的思想。

——河北邯郸　张彬

尽管由于经济原因我掏钱买国产游戏不多，但我一直在关注国产游戏的可喜进步。8期报导对我是个震撼，作先驱是痛苦的。寄语所有勇气可嘉的游戏从业者：金子总

有发光的一天。 ——广东广州 李刚

看到这篇报导很是感慨，真心希望他们能尽快东山再起，我一定全力支持（……支持好玩的软件，我没多少钱）。 ——湖南长沙 龙威

赢利是商家必需的，但探索也是必需的。我们不能怪他们不坚持，没有意志力，而应该想想自己。是谁一天到晚总往盗版商处跑。盗版价格是诱人，但我们的心是火热的。支持正版，打击盗版，让玩家与游戏制作者相配合是我们现在的当务之急。我们永远支持你——正版软件事业！

——上海 陈世俊

读了众多读者朋友的信，我感到中国游戏业是前途无量的。暂时的低迷是发展中的必然阶段，那一颗颗爱国、爱游戏的火热的心会温暖每一个探索前行的人。当然只有热情是不够的，游戏制作者们目前最需要的是冷静和坚韧。下面请进一位“泼冷水”的朋友：

最近一段时间，国内几家颇有影响的报刊接二连三刊载有关国内一些游戏制作公司和游戏的介绍，好象我们的游戏突然间已登上了世界舞台一样。我并不是说介绍国内游戏不好，但实在有媒体炒作之嫌！

现实是，我国的游戏业需要的不是脱离现实的吹捧，而是冷静的思考。就拿前导的“绝唱”《齐天大圣》来说吧，7月份的上市追踪里写着……推荐配置：3Dfx。赶什么时髦呀？那一道道的光环就是即时光影？它的界面、操作、画面整个就是DIABLO的翻版，但差了何止十万八千里！再说即使做到那样又如何？DIABLO是哪年的产品？别看它现在在尖端100上还排第16位，那是老外的口味，而且绝大多数是在网上PLAY。而在中国有多少人在网上玩游戏？不错，它在电玩点将榜上排第3，可投票的人又有多少在玩他们投的游戏？

一直以来，媒介都在呼吁玩家支持国内正版游戏。我们凭什么要作出牺牲，拿出不菲的血汗钱去买一种还远没有成熟的产品？如果我们的国产彩电比进口货图像差、性能不稳定、价格也不便宜，会有人买吗？你们媒体是不是也会替厂家说：“请支持国产彩电，买吧！以后质量会好的！”说不出口吧？

不错，我们的游戏业起步晚，盗版猖獗。但起步晚可以赶嘛！5年不行10年，10年不行20年，只要距离不拉大，总有一天会赶上！如果想一夜之间赶美超英，是不是也太小看人家了？而对于盗版，也不能一概否认（不要骂我！）。试想，如果政府真的一下子扫清了盗版，游戏业的日子就好过了吗？恐怕首先我们的电脑业就要第一个枯萎……

以上的言辞有些过火，但实在是我的心里话，不爱听就当我没说！中国的游戏制作业，该醒醒了！！！

——awei_h@163.net

良药苦口。不管我们做的是什么梦——只要不是白日梦——梦醒时分就是朝霞满天的早晨，前面的路还长着呢！

为什么《家游》的主页做得这么慢？就算一个人拳打脚踢也差不多啦。另外小马曾说等一切安顿好后会让众编集体“现眼”，逐个介绍，可一直沓无音信，不知何日“现眼”？

——Camily

主页的确让大家久等，实在抱歉。其中原因很多，我想解释推委也没有什么意义。可以告诉大家的是马上就要OK了，届时还要请网上的读者朋友多“骂”几句才好。众小编集体“现眼”的事嘛……还有些许事情没有安顿妥当。可以告诉大家的是，编辑部来了第一位女编辑（鼓掌），在本期杂志中会见到她的名字——石子（一点不像女孩子嘛）。一位狂热的女玩家，性格活泼开朗……打住喽，留点以后说。

我觉得贵刊应加强编辑们的人气度，更鲜明地树立小编们的形象。不知你们是否看过“凤凰卫视中文台”的节目，那里就是以树立主持人形象为主，像什么“小莉看时事”、“杨澜工作室”等。贵刊也可以如此，在书中开辟几个由某某小编主持的栏目。这样就能使整本杂志分成几个固定模块，不再给人以“散”的感觉了。

我会永远支持贵刊，直到杂志社……为止，加油吧！

——北京 薛进

好主意，我们在计划明年杂志内容时会考虑的。谢谢不断给我们提出宝贵建议的朋友们，不过以后少来些意味深长的省略号好吗？我这人就爱胡思乱想……

本期参加征友的梁辰朋友可以说是名副其实的忠实读者，每月要省下680毛买10本《家游》（出租？）。希望贵刊今后发扬一丝不苟之精神。不过或许是梁兄故意如此写，来表示忠心。另一种可能性，他的确买了10本、20本（玩家也疯狂？！）…… ——上海 顾未然

一个触目惊心的数字！梁辰朋友心酸地写道：“每月省下680毛买《家游》”。我，我买不起了。小马哥，帮着点个小数点吧！ ——黑龙江哈尔滨 綦凯

啊也！我喝高了吗……翻开梁辰朋友的“档案”，确实是这样写的。唉，看来我们全错了，居然擅自哄抬物价。我的奖金……


双界儀




双界儀





国内统一刊号: CN11－3450/TP

定价: 15 元